teljes PC játék · 3 CD melléklet · 132 oldal

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/9

TELJES JÁTÉK · AQUANOX

kvízjáték
*nyerd meg a 3 tuningcsomag egyikét!
*számítógépház
+ processzor hűtő
+ HDD hűtő
+ optikai neoncső

ELŐZETESEK

CALL OF DUTY
QUAKECON 2003
UNREAL TOURNAMENT 2004
EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD · FALLOUT 3

ISMERTETŐK

STAR WARS GALAXIES
REPUBLIC THE REVOLUTION
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
STREET LEGAL RACING REDLINE · CHASER

HARDVER

MEREVLEMEZTESZT
MP3 LEJÁTSZÓK
HANGKÁRTYÁK TESZTJE

Sulinet expressz :) navigátor

TOMB RAIDER VÉGIGJÁTSZÁS

CALL OF DUTY · UNREAL TOURNAMENT 2003 · REPUBLIC THE REVOLUTION · STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC · CHASER · MEREVLEMEZTESZT · MP3 LEJÁTSZÓK

WWW.PCGURU.HU

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiá...

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1296 Ft

A HÓNAP JÁTÉKA:

REPUBLIC

Ha a Duke Nukem Forevert nem számítjuk (ő egy egészen más, kizárólag saját magából álló súlycsoportban indul), a Republic alighanem a leghosszabb fejlesztési idővel „büszkélkedő” PC-s játék. Az arab nevű brit csodagyerek, Demis Hassabis maroknyi csapatával anno ’98 őszén állt neki a fejlesztésnek. Az eredetileg 2000 karácsonyára (!) tervezett megjelenést bő két és fél évvel lecsúszva (közben az elmúlt évek játékkiállításain összesen több tucatnyi díjat begyűjtve) a pár fős Elixir stúdió hatvan emberre bővült legénysége elképesztő mennyiségű kutatás és munka befektetése árán most végre befejezte a játékot. A játékot, amiről senki nem tudta elképzelni, hogy az ígéretekhez hűen meg lehet csinálni, és amiről senki nem tudta elképzelni – annak ellenére, hogy a szerencsésebbek akár két-három E3-on is láthatták a félkész verziót – hogy hogyan is fog működni.

Sziasztok!

Az őszi szezon kezdetét jelentő szeptembert mindig is hatalmas várakozás lengi körül, hiszen itt indul be az igazi nagy hajtás, sorban jelennek meg a programok és pezseg az élet ezerrel. Most sincs ez másképp, hiszen startol a móka az augusztus legvégi kiállításokkal, majd folytatódik a szeptember-októberre várt programáradattal. Igazából azonban az elmúlt évi tapasztalatok alapján nem tudunk minden esetben fenntartások nélkül hinni a beharangozott megjelenéseknek, hiszen nagyon kevés cég és fejlesztőcsoport képes tartani az eredeti határidőket. Ez a fiaskó még a legnagyobbakat is érintheti, bár sok esetben felmerülhet a szándékos hírkészítés lehetősége. Nincs is annál jobb téma, amikor az egész játékos társadalom azon tipródik, hogy az adott delikvens mennyit késik, hiszen mint tudjuk, a negatív reklám néha ugyanannyit ér, mint a pozitív felhangú híradás. Mindenesetre a szezont megelőzve, több nagy programról is hírt adunk a hónapban, sőt konkrét tesztet is olvashattok az elkövetkező időszak több kiemelkedő játékáról is. Ezek közül kiemelkedik a Republic és a Star Wars Galaxis, de persze nem elhanyagolható a testközeli Star Wars: Knights of the old Republic bemutató sem. Így hát mindenképpen érdekes belelapoznotok a mostani PC GURU-ba, amit már meg is tettetek...

PC GURU TEAM

6 . . . . .CD Tartalom
7 . . . . .AquaNox

8 . . . . .Hírek

16 . . . . .II. világháborús játékok
18 . . . . .Call of Duty
20 . . . . .Unreal Tournament 2004
22 . . . . .Empires: Dawn of the Modern World
24 .Contract J.A.C.K.
26 . . . . .Fallout 3
28 . . . . .QuakeCon 2003 beszámoló

32 . . .Star Wars: Knights of the Old Republic

36 . . . . .Republic the Revolution
42 . . . . .State of Emergency
44 . . . . .The Elder Scrolls: Bloodmoon
46 . . . . .The Great Escape
48 . . . . .NosztalGuru
50 . . . . .Star Wars Galaxies

53 . . . . .Csalások
54 . . . . .Age of Wonders: Shadow Magic
56 . . . . .Chaser
58 . . . . .Street Legal Racing Redline
62 . . . . .Runaway: a Road Adventure
64 . . . . .Battle Engine Aquila
66 . . . . .Így készült
68 . . . . . .A világ legbefolyásosabb emberei
72 . . . . .Tomb Raider végigjátszás
80 . . . . .Killing Spree!
82 . . . . .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 . . . . .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
92 . . . . .Mobil hírek
94 . . . . .Mobil kapcsolatok
95 . . . . .Mobil Csiki-Csuki
96 . . . . .MP3 lejátszok

98 . . . . .Merevlemez gyorstalpaló
100 . . . . .Merevlemezteszt
104 . . . . .P2P botrány
106 . . . . .Hangkeltés felsőfokon
110 . . . . .Homok a gépezetben
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . . . . .Vízhűtés
117 . . . . .Sulinet navigátor
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Minden6ó
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

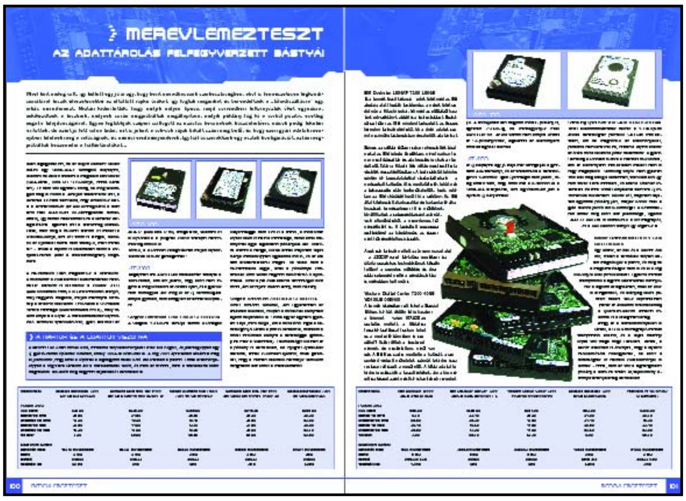
128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

18. oldal CALL OF DUTY
Összfegyvernemi átlagot tekintve a második világháború máig az egyik legtermékenyebb táptalaj, amiből egy valamirevaló fejlesztő elindulhat. Gondoljunk csak bele...

32. oldal STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Július 9-én Mike Gallo, a LucasArts alkalmazottja, egész pontosan a Knights of the Old Republic (KOTOR) producere a BioWare-fórumon jelentette be, hogy az első Star Wars szerepjáték végre elkészült.

36. oldal REPUBLIC THE REVOLUTION
Bár személy szerint nem tartom kimondottan épelméjű dolognak, de attól a tény még tény marad: tombol a vasfüggöny-nosztalgia.

50. oldal STAR WARS GALAXIES
Napjainkban aranykorukat élik a csak interneten játszható szerepjátékok. A játékos-társadalom egyre növekvő hányada éli napról-napra második életét egy virtuális univerzumban.



96. oldal MP3 LEJÁTSZÓK
Manapság az mp3-as fájlokkal megbirkózó eszközök tárháza már igen széles: a flash memóriát alkalmazó mini lejátszótól, a merevlemezt használó eszközökön át, a discman-ig, mindenféle megoldással találkozhatunk.

100. oldal MEREVLEMEZTESZT
Fogtuk magunkat és berendeltünk egy rakás merevlemezt. Miután kiderítettük, hogy melyik milyen típusú, nekikezdtünk a tesztnek.

CD MELLÉKLET

Nemsokára itt a nyár vége, mindannyian alaposan lebarnulva ülhetünk vissza a jó öreg sötét szobáinkba - egyenest a számítógép elé. Izgalmas hónapoknak nézünk elébe, hiszen közeleg a Half-Life 2 és elkezdenek révbe érni a karácsonyra szánt játékok is. De addig szerencsére még hátra van pár hűvösebb hónap, ami közben szemügyre vehetitek jelenlegi számunk CD mellékleteit is.

Ha pedig így tesztek, akkor ígérjük, ezúttal sem fogtok csalatkozni. Először is felhívnánk figyelmeteket második korongunkra, ahol a Lionheart és Tron 2.0 demója mellett hihetetlen előzetesek várnak rátok. Ha pedig azokkal már végeztetek, látogassátok meg állandó rovatainkat, melyek közt - szokásunkhoz híven - ismét rengeteg érdekességet találhattok. Mindezek után pedig nosztalgiázzatok velünk együtt a Beneath a Steel Sky című kalandjáték mellett, aminek teljes verzióját ugyancsak megtalálhatjátok mellékleteinken.

LIONHEART

Igazi meglepetést okozott számunkra a Lionheart demója, ugyanis fejlesztőinek kezei közül nem túl sok sikeres játék landolt a boltok polcain - mindössze a Zax the Alien Hunter című akciójátékról van tudomásunk. Most viszont, hogy végre megtekinthettük következő projectjük játszható verzióját, őszintén fejet hajtunk a csapat előtt. A fantasy- és kalandjátékok kedvelőinek valószínűleg már nem szükséges bemutatnunk a programot, amely szép grafikájával, összetett skill-rendszerével és fergeteges hangulatával azonnal földhöz ragasztotta állunkat.

LIVE FOR SPEED SP1

Egyszerűen döbbenetes, hogy az LFS két fős "csapata" mire képes. Hatalmas kiadók sikerjátékait megszégyenítő alkotásuk újabb fejezethez érkezett, ugyanis elkészültek az SP1-es verzióval, amely - szakértőink szerint - simán kenterbe ver jó pár autószimulátort

Élethű fizikai szimulációk, s közepes szintű grafikai megvalósítás jellemzi játékot, amit minden szimulátor-rajongónak látnia kell.

TRON 2.0

A nagysikerű Disney film jó néhány játéknak szolgált már alapjául. Rengeteg shareware játékot láthattunk már, amiben fénymotorok hátán kellett ellenséges programokat megsemmisíteni. A Tron 2.0 valami egészen szokatlan, újszerű dolgot hoz a színre, hiszen most nem csupán egyszerű reflexjátékról van szó, hanem egy fantasztikusan kinéző, Lithtech motoros csodáról. A történet 20 évvel a filmben látottak után veszi kezdetét, amelyben Jet Bradley-t, a filmből ismert Alan Bradley fiát alakítjuk.

Előzetesek: Stalker / Dragon Empires / Advent Rising / Age of Wonders: Shadow Magic / Trinity / Conan: Dark Axe / Conflict Desert Storm 2 / Dungeon Siege 2 / Everquest 2 / Etherlords 2 / Legacy of Kain: Defiance / Lord of the Rings: War of the Ring / Prince of Persia: Sands of Time / Robin Hood: Defender of the Crown / SimCity 4: Rush Hour

Javítások: C&C Generals v1.6 / Diablo 2 Lord of Destruction v1.10s beta / New World Order v1.42 / Port Royale v1.4.0.2 / Warcraft III v1.12 Frozen Throne / Warcraft III v1.12

Háttérképek: Age of Wonders: Shadow Magic (2db) / Call of Duty (4db) / Chaser (2db) / Chicago 1930 / Doom 3 (2db) / Full Throttle: Hell on Wheels (2db) / Half-Life 2 / Morrowind: Bloodmoon (2db) / Nexagon Deathmatch / Republic (5db) / Runaway (7db) / Star Wars: Knights of the Old Republic (5db) / The Great Escape (2db) / World of Warcraft

Shareware játékok: Alien Flux / Atomic Cannon / Coolumns 2 / Gojoe Pogo / Incredibubble / Rymdraket / Super Groovy

Állandó rovataink: Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / CM-sorozat / Counter-Strike / DarkBASIC / Diablo 2 / GTA / Időgép / Killing Spree! / Linux / Mafia / Magyarosítások / Medal of Honor / Old Hardware / Quake 3 Arena / Sims / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft III

AQUANOX

Fejlesztő: Massive Development **Kiadó:** JoWooD **Web:** www.aquanox.de

Számos alkotó futurista víziójának alapja, hogy planetáris szemétkupacot gyúr a Földből, ahol aztán silány konfliktushelyzetekben vérezteti el ük-ük-ükunokáit. Külön pikantériája a dolognak, ha reális eséllyel bír ránk nézve az előrevetített katasztrófa, mint például az óceánok vízszintjének fenyegető emelkedése, legyen az nukleáris robbantások vagy az ózon-réteg kilyuggatása által. A konkrét példát filmes körökben valószínűleg jegelik még vagy száz évig, hisz Damoklész kardjaként lebeg felettük Kevin Costner arcra esése a Waterworlddel, amin a vízilovak máig nyerítve röhögnek.
A Massive Development (nem összekeverni a svéd illetőségű Massive Entertainmenttel) hét éve megtalálta a sikerreceptet – a bűnözés Mekkáinak számító víz alatti kupolavárosok formájában. Ebben a miliőben az Archimedean Dynasty az egyik legjobb (és amellett kitűnő szerepjáték beütésekkel rendelkező) harci tengeralattjáró-szimulátorrá nőtte ki magát, már ha lehet szimulálni egy sohasem létezett eszközt.

Csobbanjunk! Aqua világában az emberiség az óceánok mélyére költözött, a felszínt a radioaktív sugárzás miatt megközelíteni lehetetlen. Nagyvállalatok húznak hasznot a belélegezhető gázkeverékek szállításából, kalózok, fosztogatók járják a víz alatti világot. E jól sikerült közegben Dead Eye Flint 1996-ban a biont-háború hőseként fejezte be az Archimedean Dynasty kalandját, majd 2001 végén, a GeForce 3 kártyák telén kíváncsian vártuk a folytatást. Az akkoriban újnak számító vertex és pixel shaderek és a teljes képernyős élsimítás, az Aquanoxhoz kifejlesztett KRASS engine-ben mutatta meg a technológiában rejlő lehetőségek távlatait. Persze ez most már esetünkben hátrány, hiszen minden harmadik távol-keleti dzsunka padlójáról ilyet lapátolnak a grafikus kártyák mellé, hogy bizonyítsák: az ő vasukon ez mennyivel szebben muzsikál.

Halálszem. Dead Eye nem örökölte az előző rész végére összetornászott high-tech bárkát. Lenyúlták, és vele odalettek a külső lövegek valamint a drága célzó-szoftverek, így majdhogynem a nulláról indulunk egy kivénhedt, ütött-kopott hajóval, amit El Topo nagylelkűségének köszönhetünk. A Tornadó-zónából induló biont-hulladékeltakarítás után rosszfiúk jönnek minden mennyiségben, komoly feladat számon tartani, kit-mit-mikor-miért tettünk hullámsírba. A játék gyakorlatilag pergő akció 30 küldetésen át. Tíz kipróbálható teknő tarol a lomha scouttól a nehézkes bomberig, eltérő romboló, és kinetikai – paralizáló – erővel bíró külső lövegekkel, a más és más célkövető karakterisztikával rendelkező, különböző robbanófejeket hordozó torpedók, valamint fejleszthető alrendszerek sűrűjében.

Az Aquanox populáris játék lett, a szimulátorszerű érzést feláldozták az FPS-stílusú irányítás oltárán, ami gyorsabbá, könnyebbé tette a gyilkolászást. Üröm az örömben, hogy a motor kikapcsolásával járó stealth mód még mindig beválik, az oldalazómanővernek hála a szemből jövő torpedókat könnyebb kikerülni, az egérrel pedig pontosabban célra lehet állni, de nagy együgyűség lenne joystickkel beszállni az összetűzésbe. Egyébként Flint már nem magányos zongorista, állandó kísérőkkel száll harcba, egy idő után azonban a játék nehézségi fokán ez nem látszik meg (tessék néhány nagyon kegyetlen negatív effektre felkészülni…).

Neo-punk arcok, techno rettenet. A szerepjáték-elemek halványan még jelen vannak, a lineáris síkon mozgó történetbe felejthetetlen élményeket visznek azok az arcok, akikkel módunkban lesz kommunikálni (egy horrorfilm komplett szereplőgárdája lazán összejönne…). A német techno, hogy is mondjam, nem a szívem csücske, a hasonló ízlésűeknek javaslom a zene mielőbbi kikapcsolását, hogy a vizuális gyönyörcsomagra kellően ráhangolódhassunk.

Tika

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

LULA 3D

Fejlesztő: CDV
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.lula3d.com

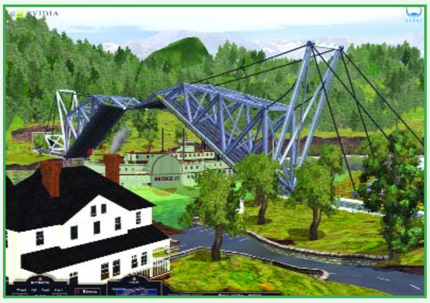
Tessék vigyázzba állni, hamarosan érkezik Lula, aki az idők során ha nem is éles stílus-, de műfajváltáson mindenképpen átesett. A Lula 3D az első résztől eltérően gazdasági stratégia helyett kalandjáték formájában fog (sikamlós) testet ölteni, természetesen ugyanolyan pikáns erotikával fűszerezve.

Szexre éhes csáblányunk továbbra is a pornófilmek nedves világában kavar (ahelyett, hogy a sarkára állt volna), ám most kivételesen nem lepedőakrobataként, hanem a háttérből, jól menő producerként próbál a csúcsra jutni a felnőtt-szórakoztatóiparban. Egy nap azonban közvetlenül a forgatás előtt elrabolják három pornósztárját, így felajzott Lulánk magára marad, márpedig jó munkásemberek nélkül mit sem ér a semmiből erektált kéjhatalom... Hősnőnk persze azonnal frissen mosott Corvettjébe vágja magát, és átszeli Amerikát tehetségei megtalálásának reményében – bár a rejtély megoldását nehezíti, hogy az emberrablás tényét mindössze egy biztonsági kamera éjszakai felvétele bizonyítja, amelyen csupán egy furgon és maszkos fickók (b)anális árnyjátéka látható.

BRIDGE IT

Fejlesztő: Chronic Logic
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.chroniclogic.com/bridgeit.htm

Építészzsenik figyelem, már javában készül a hídfabrikáló sorozat harmadik része, a Bridge It (és hatalmas önuralomról téve tanúbizonyságot most nem kezdek el rettentő szóvicceket faragni azzal, hogy "Bridge It Jones naplója"). A programban továbbra is a világ legkülönbözőbb pontjain kell a legodaillőbb hidakat felhúznunk, természetesen a newtoni fizika jelentéktelen tényezőinek (gravitáció, terhelés, mozgási energia stb.) mindenkor megfelelve. Mivel a vizuális orgazmusért az Auran Jet 3D kódnevű grafikus motor fog felelni (a Trainz című vonatos játékban láthattuk pár éve az első verzióját), szebbnél szebb kanyonokban, szakadékokban, csillámló vízfelületekben fogunk tobzódni - hacsak a szintén eme grafikus motort használó Excalibur című fantasy játékban az engine legnagyobb poénjait el nem lövik a megjelenésig.



SIKEREK UTÁN: BATTLEFIELD 1942

Ezúttal a szupersikeres Battlefield 1942 fejlesztőit, pontosabban Romain de Waubert de Genlis-t, a játék vezető designerét kérdeztük a BF1942-ről, és a jövőbeni tervekről.

- Visszetekintve a mögöttetek álló fejlesztésre, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játékot?
- A Battlefield rengeteg kemény kihívás elé állította a csapatot: a legnagyobb talán az volt, hogy a játékot megtartsuk egyszerűnek, könnyen kezelhetőnek – úgy, hogy közben a környezet és az engine rengeteg lehetőséggel csábított a komplexitás és az agyonbonyolítás felé. A legnagyobb eredménynek azt érzem, hogy ellen tudtunk állni a kísértésnek: akciódús, hangulatos és átlátható játékot készítettünk. Hiszem, hogy a siker egyik fő oka az egyszerűségben rejlett, ráadásul egy csomó fa életét megmentettük azzal, hogy nem volt szükség túl hosszú kézikönyvre...
Ha újrakezdhetném, igyekeznék jobban figyelni arra, hogy a játékmenet csiszolása mellett ne sikkadjon el a történelemhűség sem.

- Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?
- Nagyon sok volt, de ha egyet kell kiemelnem közülük, akkor a látvány folyamatos haladását kell említenem. Rettentő fontos, hogy egy projectet úgy tervezzünk meg, hogy hétről hétre, hónapról hónapra látványos, vizuális fejlődést tudjunk felmutatni. Ez jó a kiadónak, de még jobb a csapat moráljának. Nincs rosszabb annál, mint amikor kidolgozod a beled, de nincs semmi látszatja; ha valaki ránéz a játékra, és azt mondja, „hé, hát ez egy hónapja is tök ugyanilyen volt".

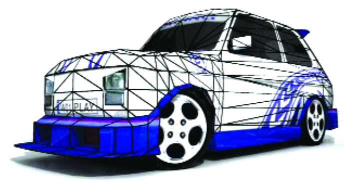
- Mi a helyzet a következő játékaitokkal? Egyelőre „csak" a Battlefield Vietnamról tudunk, esetleg van valami más is a tarsolyban?
Persze hogy van! Jómagam például egy titkos projecten dolgozom, aminek a bejelentése az idei év végén várható. A fő projectünk azonban a Vietnam, amihez nagyon nagy reményeket fűzünk, úgy gondoljuk a témaválsztás miatt főleg Amerikában lehet majd nagy sikere. A Battlefield-rajongók készüljenek fel rengeteg meglepetésre: új technológia, új játékstílus, új játékfunkciók garmadája várja majd őket.

CRASHDAY

Fejlesztő: Moonlight Studios
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.crashday-game.de

Egyelőre kiadó nélkül vegetál a Moon Byte Studios autós játéka, a Crashday, amely a Carmageddon és a Stunts nem hivatalos nászából született: nyaktörő pályák tömkelegén kell végigrobognunk a legkülönfélébb aszfaltszaggató járgánnyal (szám szerint 20 várható), hogy kiismerve és tuningolva őket végül mi kerüljünk ki győztesen a bajnokságból. Természetesen, ha nem nyerné el tetszésünket némely pálya, bármikor átszabhatjuk őket a mellékelt pályaszerkesztővel, mi több, ha úgy tartja kedvünk, akár kedvenc benzintemetőnket is a legapróbb részletekig megreformálhatjuk. Az eddigi képek és videók alapján a karácsonyi szezon egyik nagy autós befutójának tűnik, mindenképpen érdemes lesz rá odafigyelni!

STREET DRIVER



Fejlesztő: Play Publishing
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.maluchracer.play.com.pl

Lengyelhonban a kommunizmus-nosztalgia jegyében újra futnak a Kispolákok, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy sokáig hontalan barátaink egy Fiat 126-ost kívánnak játékuk főszereplőjévé tenni. Ha valaki nem ismerné az autógyártás eme négyüteművé avanzsált matchboxát, keressen rá képeire az Interneten (a méretarány gyakorlatilag 1:1); Guiness-kísérletek százai buktak halomra, amikor a négyszemélyes autóba a hivatalos létszámot próbálták begyűrni. A pályákon a szocreál hagyományok ápolói tündökölnek - mit tündökölnek, hat gépsárkány felspoilerezve, leültetve vívja élet-halál harcát az idővel, és egymással, bár a típus kedvelői az áramvonalas pótidomok láttán elküldik az ötletgazdákat egy sóhajjal a Moszkvics-gyárba, mondván hegesszenek a dicső elnöki karosszériákból tankokat...

HAEGEMONIA: THE SOLON HERITAGE

Fejlesztő: Digital Reality
Kiadó: Wanadoo Edition
Megjelenés: 2003. november
Honlap: www.digitalreality.hu/index_ongoing3_hu.html

Lengyel barátaink mellett honfitársaink sem tétlenkednek, hiszen a Digital Reality már javában készíti a Haegemonia küldetéslemezét. A The Solon Heritage többek között 15 új küldetéssel, 50 találmánnyal, számtalan űrhajóval és hőssel bővíti kedvenc űroperánkat, de természetesen a mesterséges intelligencia terén is várható némi fejlődés, különösen mivel a hírek szerint az erőviszonyokat is kicsit átszabták az alkotók.

RÖVIDEN

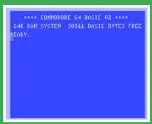
Újabb kulcsember, ezúttal a legendás programozó Greame Devine (néhány hónapja a Világ legbefolyásosabb emberei-sorozatunk vendége is volt!) hagyta el az id Software kötelékét. Új munkahelye az Ensemble Studios, ahol tárt karokkal várták egykori id-s kollégái, Sandy Petersen és Paul Jaquays, hogy közösen vágjanak bele egy új fejlesztésbe... ami ennyi profi FPS-designerrel a fedélzeten valószínűleg nem az Age of Empires-sorozat folytatása lesz.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A LucasArts büszkén jelentette be, hogy a Knights of the Old Republic - megdöntve a Halo eredményét is - gyorsasági eladási rekordot állított fel az Xboxos játékok között: két hét alatt 270,000 példány talált gazdára. Mi meg csak vágjuk a centit a PC-s megjelenésig...

eidos

Az Eidos teljes arculatváltást tervez a közeljövőben, ennek első jeleként bemutatták a cég új logóját (sokak szerint a régi – bár tíz évvel ezelőtt tervezték, amikor az Eidos még elsősorban videotömörítő programokkal foglalkozott – jobb volt). Személyi változások is várhatók, első lépésben lemondott (vagy lemondatták?) Jeremy Heath-Smith, a Core Design alapítója, és az Eidos fejlesztési igazgatója – valószínűleg a Tomb Raider gyenge eredményei miatt.



Újjáéled a C64! Minden idők egyik legnépszerűbb otthoni játékgépe húsz éve jelent meg, és a gyártó Commodore'94-ben zárt be véglegesen. A márkanevet egy Tulip nevű holland cég vette meg, és egy olyan portál beindításán fáradozik, ahol némi pénzért jogtisztán tölthetünk le régi C64-es játékokat, amikkel PC-s emulátoron, illetve a Tulip saját gyártmányú, C64-emulátort futtató hardverein játszhatunk.

DOOM III

Carmack atyánk megelégelte a sok pletykát ami a Doom 3 hardverigényével kapcsolatosan keringett a neten. Az első kézből származó hivatalos minimál-gépigény tehát: 1 GHz-es processzor, 256 M RAM, GeForce 1 vagy Radeon 7xxx kategóriájú grafikus kártya. Hogy annyira azért ne örüljünk, az is kiderült, hogy idén már biztosan nem jelenik meg a játék.

BIG HUGE GAMES

Érdekes álláshirdetésre bukkantunk a Big Huge Games weboldalán: a cég tesztereket keres. Mivel a csapat éppen csak túl van első játékuk, a Rise of Nations megjelentetésén, ez csak egyet jelenthet: RoN-kiegészítő a láthatáron!

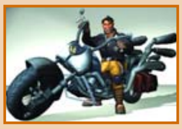
A JÓ…

Új rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és “legcsúfabb” hírét szedjük csokorba…

Szétesik az Interplay RPG-birodalma: a Bioware-t és a Black Isle-t egymás után hagyják el a világ legjobb szerepjátékainak készítői – siránkoznak egy ideje a rajongók, lassan már csak az isteni csodában bízva. Nos, a csoda megtörtént, öt legendás név (Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone és Chris Jones – olyan játékok alkotói, mint a Fallout 1-2, a Baldur’s Gate 1-2, vagy a Planescape Torment) közös csapatot alapított Obsidian Entertainment néven. Első dolguk volt egykori sikereik színhelyére visszatérni, és a Black Isle csapatával kooperációra lépni. Idén várható a régi-új csapat első játékának bejelentése, ami természetesen egy újabb RPG lesz.

…A ROSSZ…

Csúfos véget ért az Imperium Galactica 3 fejlesztésének évek óta húzódó rém-szappanoperája. A kiadó CDV a napokban jelentette be, hogy kedvezőtlen anyagi helyzete miatt (az aktuális pénzügyi negyedévet egymillió euro mínuszban zárták) átszervezéseket volt kénytelen végrehajtani a futó projectjei között, s ennek egyik lépéseként leállították a nemrégiben Galaxy Andromedára átkeresztelt reményteli magyar játékot.



Hasonlóan járt – csak a szívünk nem fáj annyira érte – a Full Throttle második része. A LucasArts hivatalos indoklása szerint „a fejlesztők nem tudták a maximumot kihozni a témából, és nem akartak csalódást okozni a rajongóknak”. Hm, a tapasztalataink szerint ez nem nagyon szokta zavarni a kiadókat…

…ÉS A CSÚF

Az E3-as bemutatkozás óta a Half-Life 2 folyamatosan a játékrajongók figyelmének középpontjában áll. Addig nem is volt gond ezzel, míg újabb és újabb videók és képek csigázták az érdeklődést, néhány hete azonban robbant a bomba: a játékot kiadó Vivendi illetékesei bejelentették, hogy a HL2 megjelenése az eredetileg tervezett szeptember 30-i dátumról karácsonyra csúszik. Erre a fejlesztő Valve: „de nem csúszik”. Erre a kiadó: „de igen”. Erre a fejlesztő: „ja, tényleg csúszik”. Erre a kiadó: „izé, mégsem.” Erre a fejlesztő…

És ez azóta így zajlik, mindenki össze-vissze nyilatkozik, a játékos meg csak kapkodja a fejét és senki nem ért semmit.

LORD OF THE CREATURES

Fejlesztő: Arvirago Entertainment
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: www.arvirago.com/Theproject.html

Gőzerővel készül az ex-Pyro Studios csapattagok által vezetett Arvirago első önálló projektje, a Lord of the Creatures. A név egy fantasybe oltott third person shootert takar, alapvető RPG-elemekkel megtámogatva, ennek megfelelően a korlátlan lehetőségeket biztosító XP-ken és a történeten lesz a hangsúly (amiről persze egyelőre mélyen hallgatnak). Ráadásul az ígéretek szerint a játékot akár multiplayeres kooperatív módban is végighentelhetjük, amolyan Gothic-EverQuest hibridet létrehozva ezzel. Bár a program fejlesztése még meglehetősen kezdeti stádiumban van, a képek alapján nem lesz okunk panaszra, a saját fejlesztésű grafikus motor finom, részletes kidolgozást ígér.

ANIMAL PLANETS

Fejlesztő: Mithis Games
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. második fele
Honlap: www.mithis.hu

A rókabőrgyanús Worms 3D kapcsán már eleve bizonytalan tekintettel néztem a Team 17-re, de most már egyre jobban kezdek aggódni, mivel kéretlen konkurenciát kapott a Mithis Games képében. Hazánk fiai szintén a körökre osztott és valós-idejű taktikai játékmenet bonyolult kombinációját óhajtják játékos környezetbe ültetni, a különbség csak annyi, hogy kukacok helyett különféle állatok próbálnak egy komplett történet keretében kibabrálni egymással, no meg, hogy vízszintes felületek helyett tipp-topp minibolygók szolgálnak majd csatatérül (ebből eredően napszakváltozások is nehezítik ütközeteinket).
A többjátékos üzemmódról sem feledkeztek el a fiúk, számos játékmód (Rescue, Capture the Totem, Life Tag, Survival, King of the Hill stb.) teszi majd megunhatatlanná a játékot, természetesen a már a nagy elődben debütált pályagenerátor kíséretében.

WANTED GUNS

Fejlesztő: Iridon
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.wantedguns.com

Van, amikor a sajnálat egy pillanat alatt szánalomba, a szánalom közönybe, a közöny pedig undorba csap át. Az Iridon vadnyugati akciójátékának eredendően könyörületes főhőse, Devlin atya is épp egy ilyen kétes személyiségfejlődésen esett át (jobban mondva vissza), amikor hosszú és békés évek után feltűnik egy kegyetlen banda, és puszta szórakozásból felforgatja menedéket adó városát. Az öreg ugyanis hajdanán híres revolverhős - haragosai szerint szimpla útonálló - volt, és csak a szerencsén, illetve a tökéletesen megrendezett halálán múlott, hogy egy zsák arannyal a hátán meg tudott lépni saját bandája elől. Ebből eredően Devlin halott barátai láttán azonnal bekattan, és papi csuháját farmergöncre, vándorbotját pedig hatlövetűre cserélve megindítja Outlaws-szerű bosszúhadjáratát…

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Fejlesztő: EA Games
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. február
Honlap: Még nincs

Miközben mindenki a második, Breakthrough munkacímű Medal of Honor kiegészítőre fókuszál, a surranópályán feltűnt a folytatás is. Az alkotók a Medal of Honor: Pacific Assaultban láthatóan Battlefield-esre vették a figurát, hiszen itt is a csendes-óceáni hadszíntérre helyeződik a hangsúly. A folytatásban Tom Conlin közlegény bőrébe bújva kell többek közt megnyernünk a guadalcanali csatát, túlélnünk a Pearl Harbor-i mészárlást, hogy aztán a Tarawa-szigeten végre pontot tehessünk a II. világháború e térségre koncentrált ütközeteinek végére – összesen 25 pályán bizonyíthatjuk rátermettségünket, illetve vezetői képességeinket. A továbbfejlesztett mesterséges intelligenciának köszönhetően a keményebb ellenálláson túl bajtársaink irányításának terhe is a nyakunkba szakad, ezzel felszabadultabb Rainbow Six-szerű csapatmunkát lopva monitorjainkra. Természetesen a többjátékos üzemmód sem lesz elhanyagolva, kilenc, kifejezetten multiplayerre átszabott térkép és három játékmód (Team Deathmatch, Team Objective Mode, Free for All) kap majd helyet a korongon. Lapzártánkkor érkezett a hír, miszerint a felturbózott Quake 3 motorról saját fejlesztésű engine-re állnak át a srácok – ez erős árnyékot vet a fél éven belülre jelzett megjelenési dátumra…

DIMITRI

Fejlesztő: Lionhead Studios
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: -

Meglehetősen nagy fába vágta a fejszéjét az istenjátékok atyja, Peter Molyneux, hiszen több éve készülő titkos projektje, a talányos nevű Dimitri a szociológia törvényszerűségeit, illetve lehetőségeit próbálja kifürkészni. Ennek megfelelően a Dimitri karakterei az idő múlásával nem csak képességeikben, hanem kinézetükben is fejlődnek, gesztusaik, mimikájuk az évek során egyre kifinomultabbak, illetve a hanyatlás korszakának eljövetelével egyre erőtlenebbek lesznek, mi több, bonyolult érzelmi világuknak köszönhetően akár végleg elveszhetnek az emóciók rengetegében. A társadalomrajz e sajátos fiára eddig nem sok kiadó harapott rá, elvégre egy ennyire újszerű téma fogadtatását még egy sokat látott szociológus sem tudná megjósolni – talán majd pont a Dimitrivel!

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Bulvárrovatunkban ezúttal arról lebbentjük le a fátylat, hogy a játékipar nagyjai mivel foglalkoztak azelőtt, hogy belevágtak volna a játékfejlesztésbe…

Tom Hall

Jay Wilbur (az Epic Games egyik vezetője, egykori id Software-alapító) mixer volt a TGI Friday's nevű bárban. Olyan jól ment neki a keverés, hogy ő taníthatta be Tom Cruise-nak a a Cocktail című film mixelős jeleneteit.

Hasonló irányból érkezett a játékvilágba Mike Wilson (a Gathering of Developers kiadó alapítója): egy koktélbárt irányított Santa Monica tengerpartján.

Tom Hall (az Anachronox fődesignere) a főiskola után értelmi fogyatékos gyerekek oktatásával foglalkozott, emellett pedig Wisconsin állam profi frizbi-bajnoka volt.

Ron Chaimowitz (a GT Interactive tulajdonosa) a könnyűzene világában edzett a játékiparra: Julio Iglesias és Gloria Estefan menedzsereként dolgozott évekig.

Todd Porter (a 7th Level alapítója, később az ION Stormban John Romero tettestársa) az egyetem után chippendale-táncosként helyezkedett el, onnen került aztán az Originhez az Ultima VI csapatába.

Todd Hollenshead (az id Software vezérigazgatója) az Arthur Andersen könyvvizsgáló cégnél dolgozott adótanácsadóként, mielőtt Carmackék állást ajánlottak neki.

Mike Wilson

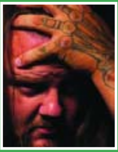
Chris Avellone (a Planescape Torment vezető designere) az FBI kötelékéből állt át játéktervezőnek. A szövetségieknél az új ügynökök kiképzésében vett részt, leggyakoribb feladatköre a szituációs gyakorlatokban a bűnözők alakítása volt.

Alex Garden (a Relic vezetője, a Homeworld designere) egy közértben árult joghurtot a középiskola mellett. A legenda szerint egyszer megállt a bolt előtt egy Lamborghini, s kiszállt belőle egy fickó. Alex azt mondta neki: „Uram, nem tudom, ön mivel foglalkozik, de vigyen magával!". Az illető az EA egyik nagyfőnöke volt, és egy hét múlva Alex már a cégnél dolgozott teszterként…

RÖVIDEN

A bulvár-mocsár legmélyére süllyedve ismét a játékipar nagykutyáinak zsebeibe pillantunk. Múlt hónapban az EA-vezetők fizetéseit nyomoztuk ki, most egy másik óriáscég, az Activision következik. A vezérigazgató Bobby Kotick és helyettese Brian Kelly egységesen 408375 dollár éves fizetést vettek fel (93 millió HUF), ami mellé 18 millió értékű részvényopció járt. Bár a számok azt mutatják, hogy az EA-csúcsvezetők jobban keresnek, Koticknot azért nem kell félteni, magánvagyonát 120 millióra (27,5 milliárd HUF) becsülik.

Eminem, a botrány-rapper hirtelen felindulásból felmondta a Conspiracy Entertainmenttel kötött szerződését (a los angelesi csapat hónapok óta dolgozik egy Eminem-játékon). A Conspiracy azonnal válaszolt egy ötmilliós per formájában.



Egy kiöregedett amerikai pankrátor, bizonyos Maxx Payne (!) tízmillió dolláros perrel fenyegette meg a Take 2-t és a Remedy-t, mert azok állítása szerint ellopták a személyazonosságát, gúnyt űztek belőle, és a neve felhasználásával futtatták fel Max Payne című játékukat. A dolog persze nyilvánvaló marhaság, de elég történetet hallottunk már fura amerikai bírósági döntésekről ahhoz, hogy érdeklődve várjuk az ítéletet.

Erős bukóban van a második Tomb Raider film az amerikai mozikban: lapzártánkkor éppen elérte az 50 millió bevételt, ami a film 90 milliós költségeit tekintve nem túl jó ómen. Na és miben keresik a bukta okát a filmes cég okostojásai? Abban, hogy rossz a film? Á, dehogy. Abban, hogy rossz az új Tomb Raider-játék, és ez elveszi az emberek kedvét a filmtől…

Újabb nagy múltú játékkiadó sodródott a csőd szélére. Ezúttal az Acclaim kapta meg a New Yorki tőzsde hivatalos figyelmeztetését, miszerint, ha 180 napon belül nem tornászszák vissza a részvényárfolyamukat 1 dollár fölé, beszüntetik a cég papírjaival való kereskedést.

A múlt hónapban csodálkoztunk a War of the Ring megjelenési dátumának előrehozásán, mondván, ilyet még nem nagyon láttunk. Nos, lehet, hogy ebből divat lesz, ugyanis most az EA szánta el magát hasonló lépésre magát a Need for Speed Undergrounddal kapcsolatban. Az illegális autóversenyeket feldolgozó játék tehát az eredeti tervekkel ellentétben nem jövő tavasszal, hanem idén késő ősszel jelenik meg.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS... (PLETYKAROVAT)

Új rovatunkban a hónap játékipari pletykáiból válogatunk, a piros csíkok azt jelzik, hogy szerintünk mennyire lehet hinni a senki által meg nem erősített "hírekben".

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

Újabb Gyűrűk Ura-alapú játékról suttognak játékpiac-szerte. A fejlesztő a Warthog Texas, a kiadó a Vivendi, a cím Shadows of Mordor, megjelenés 2005-ben, de az igazi meglepetés a játék stílusa: Gandalfék ugyanis a játéktörténelemben talán először, egy RPG keretei közt jelennek meg a monitorokon!

75 %

Carmack atyánk legutóbbi nyilatkozataiból úgy tűnik, kezd elege lenni az engine-fejlesztésből (majd' 15 év után ez nem is lenne csoda). Id-közeli források azt rebesgetik, a Doom 3 után hősünk hosszabb szünetet tart programozói pályafutásában, és hobbijának, a rakétatervezésnek szenteli az idejét.

10%

A Variety adta hírül, hogy a Valve a Half-Life 2 munkálatai mellett egyre többet tárgyal hollywoodi nagykutyákkal – ez pedig csak azt jelentheti, hogy Gordon Freemant előbb-utóbb a mozivásznon is viszontlátjuk.

50 %

Még mindig a Half-Life-nál maradva: egy kétes megbízhatóságú német weboldal röpítette világgá a hírt, miszerint az ősszel piacra kerülő ATI csúcs-videokártya (Radeon 9900) mellé a teljes HL2-t fogják csomagolni.

5 %

Petr Vochozka, az Illusion Softworks vezetője azon jeles alkalomból, hogy századszor cáfolta a Mafia esetleges multiplayer kiegészítőjéről terjengő pletykákat, elejtette hogy "... ellenben, nem zárhatjuk ki egy esetleges folytatás lehetőségét". Mafia 2, de jól hangzik...

55 %

Egy játékfejlesztő ismerősünk hallotta egy játékfejlesztő ismerősétől a szenzációs hírt, miszerint az elődsikerén felbuzdulva készül a Freelancer 2.

80%

ANCIENT GAMES OF NATIONS

Fejlesztő / Kiadó: Private Moon Studios
Megjelenés: 2003. augusztus 30.
Honlap: www.agongame.com

Dagad a mellünk a büszkeségtől, a hazai Private Moon Studios ugyanis Ancient Games of Nations címmel egy kalandjáték-sorozat készítésébe kezdett. A sajátos széria 14 epizódból fog állni, melyeket kb. kéthavonta lehet letölteni a hivatalos honlapról, némi pénzmag fejében természetesen (az első részt ez év augusztus 30-ától lehet lehúzni). A játékban a British Museum nagy tudású professzorát alakítjuk, aki egy szokásosan unalmas napon különleges körülmények között egy névtelen levéllel, egy kitépett kódexlappal és egy titokzatos tárggyal gazdagodik. Hősünk a játék során 12 különböző helyszínre látogat el, hogy a misztikus eredetű táblás játékokat megszerezve, illetve az azokat kényszerűségből őrző családok átkait feloldva, végül fény derülhessen a világ sorsát eldöntő rejtély nyitjára. Magyar fejlesztés révén természetesen a szövegek magyarul is olvashatóak lesznek.

TOTAL CLUB MANAGER 2004

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. november
Honlap: www.totalclubmanager.com

Úgy látszik az EA Sports egyre inkább felhagy saját sportjátékainak klónozásával, tekintve, hogy a tervek szerint alapvetően megújuló FIFA-sorozat mellett végre a Total Club Manager is újjászületik. A tavaly még Championship Manager-széria árnyékában meghúzódó program folytatása, a Total Club Manager 2004 nem kevesebb mint 50 ligát, 30.000 profi, illetve 25.000 feltörekvő "noname" játékost tartalmaz majd, mi több, a meccsek a felhőtlen szórakozás érdekében a FIFA 2004 grafikus motorja segítségével elevenednek majd meg a szemünk előtt.

E költségtakarékos húzás nem véletlen, a TCM 2004-, illetve a FIFA 2004-beli csapataink ugyanis oda-vissza kompatibilisek lesznek, ezzel is ösztönözve a játékosokat a Championship Manager hanyagolására.

ÚJ ROVAT!

PAPARAZZI

Új rovatunkban a játékvilágban történt érdekes vagy vicces eseményekről tudósítunk - sok képpel, kevés szöveggel. Egy amerikai szupermarketben tartott Frozen Throne-dedikálás képeivel indítunk. A helyszínen felvonult több ezer (!) Blizzard rajongó között külön klikket alkottak a diablósok, akik szabályos tüntetést rendeztek a hőn áhított 1.10-es Diablo 2 patch-ért...

CASTLE STRIKE

Fejlesztő: Related Design
Kiadó: Data Becker
Megjelenés: 2003. vége
Honlap: Még nincs

Az America-t és a No Man's Landet jegyző Related Design legújabb stratégiája, a Castle Strike a százéves háború korszakába kalauzolja el a játékost, amikor is minden talpalattnyi földért élet-halál harcot vívtak a nemesek. Feladatunk ennek megfelelően hatalmas várkastélyok korlátlan uraiként a térséget dominálni, amelyet többek között egyszerű területszerzéssel, hitvány rablók kifüstölésével, illetve saját embereink sanyargatásával érhetünk el. A játékban összesen három fél közül választhatunk (Anglia, Franciaország, Németország), melyek mindegyike 18 különböző egységgel és 25 építménnyel rendelkezik, ami azért meglehetősen szerény számadat...

CONAN: THE DARK AXE

Fejlesztő: Cauldron
Kiadó: TDK Mediactive
Megjelenés: 2003. november
Honlap: www.conangame.com

Valamikor régen, még a történelem előtti időkben sötét fellegek gyülekeztek a fantasytől meghasonlott világ egén, gonosz istenek és nagyhatalmú mágusok dühös seregei hozták a frászt a jámbor lakókra. A sötétség mindent megfojtó fátylát csak egy különleges pallos képes megállítani, így Conan, a barbár felkerekedik, hogy izomtónusait kidomborítva, kivont karddal fel s alá szaladgálva a vadonban, megkeresse azt.
A játék maga klasszikus akció-kaland, némi RPG-ízzel, hősünk ugyanis kombóktól ittas vagdalkozásai során folyamatosan fejlődik mind erő, mind ügyesség terén – feltétlen vandálkodásra sarkallva a kevésbé ingerült játékosokat. Természetesen az erőszakos jelenetek mellett logikai feladványokkal is kedveskednek az alkotók, számos csapda és akár halálos kimenetelű rejtvény nehezíti majd a továbbjutást.

KINGS OF HONOR

Fejlesztő: Black Sea Studios
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: www.knights-of-honor.net

Csak nem akar az 1602 A.D.-t, illetve az Anno 1503-at jegyző Sunflowers felhagyni a birodalmi stratégiák készítésével, hiszen egyik stúdiója, a Black Sea máris egy hódításokban gazdag, középkori korszakot felölelő stratégián, név szerint a Knights of Honoron munkálkodik. Nagy újdonságokra nem kell számítani, a háborúk levezénylése mellett főként a hátország biztosítása lesz a feladunk, bár az alkotók a morálban és a napszakváltozásban rejlő korlátlan lehetőségeket legkevesebb korszakalkotónak tartják. Szerintük eddig még egyetlen játékban sem volt annyira kifinomult a rendszer, hogy például ostrom esetén hatékonyabbak legyenek a katonák éjjel, mint nappal, ám egyúttal harci kedvük is ehhez idomuljon (magyarul csökkenjen), elvégre ők sem látnak semmit...

RÖVIDEN

Nem élet az élet Sims-hír nélkül: minden idők legnagyobb példányszámban elkelt játékának hivatalos portáljára feltett családi fotóalbumok száma elérte a százezret.

Kezd összeállni a távozott alapítók utáni új Blizzard North-vezérkar, egyelőre a csapat vezetőjét nevezték ki: ő Rick Seis, aki '94 óta dolgozik a cégnél, és eddig a Diablo-sorozat vezető programozójaként tevékenykedett.

Elvileg pár hét van már csak hátra a Halo PC-s megjelenéséig, addig egy friss Microsoft-bejelentés borzolja a rajongók kedélyeit: eszerint a kultikus FPS eladási adatai elérték a 3 milliót. Ez azt jelenti, hogy a világon kb. minden harmadik-negyedik Xbox-tulajdonos rendelkezik egy eredeti Haloval... Időközben meghirdették az első PC-s Halo-versenyt: decemberben Dallasban csapnak össze a legjobbak a 30,000 dolláros fődíjért.

Az Electronic Arts új helyre költözteti ezer játékfejlesztőt foglalkoztató los angelesi stúdióját. A közvetlenül az óceán partján elhelyezkedő, minden luxussal felszerelt új irodaház többek között fitness-centerrel, beltéri vízesséssel és pálmaligettel, uszodával, standröplabda-, baseball- és focipályával várja a megfáradt játékfejlesztőket. Az épület egyébként egykor a Dreamworks filmstúdiójaként működött, havi bérleti díja pedig közel 700,000 dollár (150 millió HUF)...

A francia kormánynak megesett a szíve a sanyarú sorsú gall játékfejlesztő-társadalmon; elhatározták, hogy változtatnak az áldatlan állapoton és négymillió eurós állami segítséget nyújtanak a francia játékkészítőknek. Ezzel egyszerre mozdult a koreai vezetés is, akik a játékfejlesztés, mint életpálya csábítóbbá tétele érdekében államilag eltörölték a kötelező sorkatonai szolgálatot a játékfejlesztésben dolgozók számára.

Újabb Tomb Raider hír: a finoman szólva is halványra sikerült Angel of Darkness hatására a tulaj Eidos elvette a címet a sorozatot kitaláló és hét éve futtató Core Designtól, és a Soul Reaver és Blood Omen-játékokról ismert Crystal Dynamics csapatát bízta meg a következő rész fejlesztésével.

ÚJ ROVAT!

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

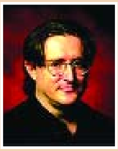
A játékipar egyes szereplői lassan már többet nyilatkoznak, mint dolgoznak - és néha észvesztő nagy okosságokat tudnak mondani. Új rovatunk ilyen aranyköpésekből válogat.

„Nem hinném, hogy a valódi filmsztárokat fogunk tudni szerepeltetni a The Movies-ban. Egyrészt milliárdokba és évekbe kerülne a jogokat összevadászni, másrészt... hát szóval elég bizarr dolgokat lehet majd csinálni a játékban. Például megteheted, hogy egy James Bond-szerű karakterrel a film csúcspontján nem a hősnőt, hanem a főgonoszt csókoltatod meg – most gondold el, mit szólna ehhez a Pierce Brosnan...”

– *Peter Molyneux, a Lionhead vezetője*

„Ó igen, megtehettük volna, hogy az E3-on bemutatjuk a STALKER összes extráját, kihozzuk belőle a maximumot, és megnyerjük a show összes „best of” díját. De mire mentünk volna vele? Tavaly ugyanezt a hibát követte el az id, aztán idén már senki nem volt kíváncsi a Doom 3-ra, mindenki a Half-Life 2-re volt beindulva... egyébként nem akarom a HL2-t kritizálni, de előre scriptelt az első másodperctől az utolsóig... persze, izgalmas meg szép, de az égvilágon semmi újítást nem látok benne.”

- *Anton Bolshakov, GSC Gameworld, programozó*



„Van egy teóriám a földönkívüli értelmes életről, úgy nevezem, a Nagyon-Nagyon Advanced Gameboy elmélet. Mire egy faj eljutna arra a fejlettségi fokra, ahol már csillagközi űrhajókat tud építeni, addigra hihetetlen magas szintre ér az elekronikus szórakoztatás területén is. ET egyszer csak választani kényszerül, hogy évtizedekig utazgat-e az unalmas világűrben, azt remélve, hogy megtalál minket, vagy virtuális világokat hódít meg a Nagyon-Nagyon Advanced Gameboyon. ET pedig az utóbbit választja, és sosem talál ránk, mert jobb szórakozást talált magának”

– *Gabe Newell, a Valve vezetője, a Half-Life „atyja”*

„...szóval megalapítottam az Elixir Studiost, és elindultam befektetőt keresni, mert elfogyott a pénzem. Elmentem egy menő befektetési bankhoz tárgyalni. Elkezdtem a szokásos dumát a Theme Park sikeréről meg az Elixirben rejlő lehetőségekről, de a bankár fickók félbeszakítottak, azt mondták: hé, ne itt folytassuk, a komoly üzletek a kocsmában születnek. Mindjárt gondoltam, hogy baj lesz, mert egyrész úgy nézek ki, mint egy tízéves, és nem fognak kiszolgálni, másrészt nem nagyon bírom az alkoholt... Három üveg bor és öt kör Guinness után kezdtem elveszíteni a fonalat. Arra emlékszem, hogy győzködtek, hagyjam a fenébe az egész játékfejlesztést, menjek el hozzájuk brókernek, okos srác vagyok, megkereshetek évi kétszázezer fontot is. Aztán két nap múlva csörgött a telefon, az egyik bankár fickó volt az, és közölte, hogy tetszett nekik az ajánlatom, és készek kétmillió fontot befektetni az Elixirbe...”

– *Demis Hassabis, az Elixir vezetője*

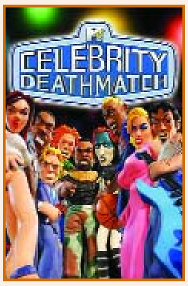
SPARTAN

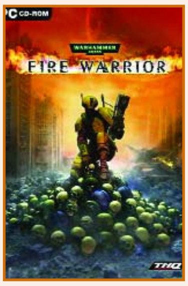
Fejlesztő: Slitherine Software
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: -

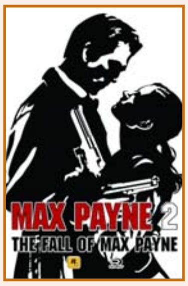
Alighogy a Slitherine Software fejlesztői befejezték a meglehetősen mérsékelt sikerű Chariots of Wart, máris egy újabb stratégiának veselkedtek neki. A Spartan nevéhez hűen az ókori görög városállamnak, Spártának kíván emléket állítani, főként történelmi ihletésű küldetések és egy spéci 3D-s grafikus motor keretein belül (búcsút inthetünk tehát a fiúktól oly megszokott 2D-s puritánságnak – bár a gyengébb vassal rendelkezők még mindig élhetnek vele). Ez utóbbira szükség is lesz, hiszen a spártai “rend és fegyelem területet terem” habitusnak köszönhetően elsősorban stratégiai érzékünk csillogtatása jut osztályrészünkül, de persze a kereskedelem, valamint a diplomácia alattomos módszerei is a rendelkezésünkre állnak tökéletes birodalmunk tökéletes egyedei (a Tajgetosz ugyebár...) elégedettsége érdekében.

„...A KÉSÉSEK MIATT SZÍVES ELNÉZÉSÜKET KÉRJÜK...”

Max Payne 2: The Fall of Max Payne	2003. október 23.
Celebrity Deathmatch	2003. október 31.
Vietcong Fist Alpha	2003. október 31.
Hidden and Dangerous 2	2003. október 24.
Ford Racing Evolution	2003. október 31.
Broken Sword: The Sleeping Dragon	2003. október 24.
Warhammer 40,000: Fire Warrior	2003. október 17.
Need for Speed Underground	2003. november 28.
NBA Live 2004	2003. október 17.
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	2003. október 3.
FIFA Football 2004	2003. október 24.
Civilization III: Conquests	2003. október 31.





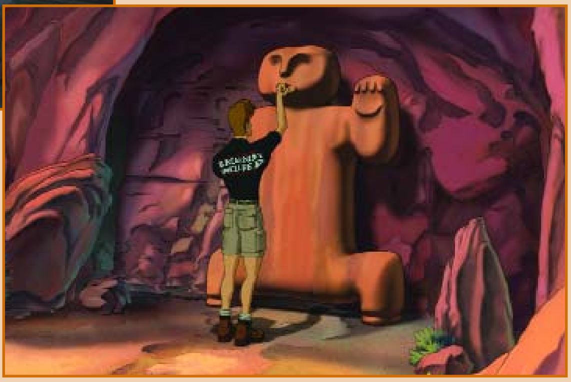


ÚJ ROVAT!

KÉPALÁÍRÁS-PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség **Comee** nevű olvasónk alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

“Melyik útra lép, komoly most a tét.”



A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti Tomb Raider Chronicles játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a *kepalairas@pcguru.hu* címre várjuk.

LENGYELORSZÁGTÓL AZ ATOMBOMBÁIG

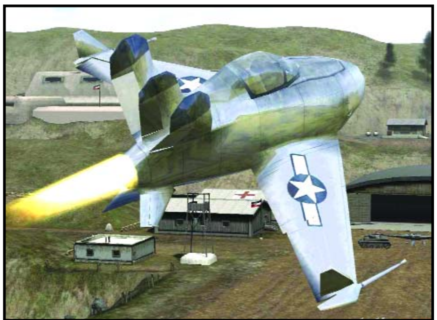
MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS JÁTÉKOK

Valami lázas őrület csapta meg a játékfejlesztőket- és kiadókat, úgy tűnik, mindenki második világháborús játékot akar készíteni és megjelentetni. Bár régebben is népszerű volt a téma, erős a gyanúm, hogy ez a dömping Mr. Spielbergnek és az ő Ryan közlegényének köszönhető, mely kiszabadította a szellemet a palackból. A cikkre készülve JuliuS húsz készülő játék címét adta meg, erősen megrémítve amúgy szelíd lelkemet...
Mivel két oldalba úgyse férne el minden, kiindulási és hivatkozási alapnak 2003/06-os számunkat tekintem, hiszen ott az E3-as beszámolóban sok itt felsorolt játékról szó esett, így igyekeztem a még nem közölt részletekre koncentrálni, és a jelentősebb címekkel kicsit többet foglalkozni.

A valóság talaján. A DICE sem sokáig ült babérjain, máris készül a ***Battlefield 1942*** immár második küldetéslemeze, a ***Secret Weapons of WWII***. Nyolc új, kevésbé ismert európai csatába vezeti el a játékost, ahol az amerikai és német haderő oldalán két új fegyvernem is bemutatkozik: a brit kommandó és a német elitalakulat. A fejlesztők még több akciót ígérnek és 16 vadonatúj járművet, köztük hét prototípust is, mely talán megfordíthatta volna a háború menetét. A csomagban olyan jóságok szerepelnek, mint egy C-47 csapatszállító repülőgép (mozgó spawn pont!), vagy a nagy mókának ígérkező „rocket pack”, egy hátra csatolható rakétahajtómű. Másik őrület a Wasserfall rakéta, melyet *meglovagolhatunk,* azaz az irányítása közben FPS módban kukucskálhatunk ki az orrából – ráadásul egy új, objektív alapú módban kisebb küldetéseket is teljesíthetünk.

Az IL-2 Sturmovik hamar ismertté vált csapata, az 1C: Maddox Games korábban WWII:RTS néven futó projektjének végleges címe ***Battlefield Command: Europe at War 1935-1945***, és nem kevesebbet ígér, mint a nagy világégés minden nagy csatáját újraélni több mint 100 (!) küldetésben, 33 helyszínen. A szimulációban minden egyes bakának saját (32-féle) képessége és személyisége lesz, és bármikor bezoomolhatunk a csatatérre, lekérdezhetjük bármelyik katonánk állapotát, sőt átválthatunk FPS módba is. Az európai hadszíntereket légi- és műholdfelvételek alapján modellezték le, a több mint 300 egység eredeti tervrajzok alapján lett megépítve. Természetesen mindegyik hadviselő nemzet szerepel a játékban - játszhatóan. A 16 négyzetkilométernyi terep teljes átszabhatóságáról az IL2 továbbfejlesztett motorja gondoskodik. Ez a fajta precizitás persze nem egyedülálló, hisz épp emiatt népszerű a Battlefront ***Combat Mission*** sorozata. Az új rész, pontosabban önállóan játszható kiegészítő, az ***Afrika Korps*** a mediterrán hadszínteret modellezi, le, Észak-Afrika mellett ellátogathatunk Krétára, Olaszországba és Dél-Franciaországba is. A játékmechanizmuson sok változás nem lesz, marad tehát a bevált hibrid TBS/RTS módi, de lesz jó pár újdonság is, mint a többlöveges tankok vagy a telepíthető 88mm-es AA löveg.

Az EA igen népszerű sorozatának idén ősszel megjelenő kiegészítő lemezéről (Alied Assault: Breakthrough) már írtunk júliusi számunkban. Ám már javában készül az új teljes rész is, a **Medal of Honor: Pacific Assault.** mely nevéhez híven a csendes-óceáni térségbe kalauzol el minket, hogy szembenézhessünk a japán haderővel. A játék a Pearl Harbor-i támadással nyit és eljuthatunk olyan híres ütközetekbe is, mint pl. a guadalcanali csata. A fejlesztők nem akarnak nagyon eltérni a sikeres elődtől, így elsősorban továbbfejlesztést ígérnek, még látványosabb mozikat, kisebb csapatjátékokat, és azt, hogy a játék valamivel kevésbé lesz lineáris, mint elődjei.



Secret Weapons of WWII: jövő a múltban

Battlefield Command: bokorlövészet-oktatás

MoH: Pacific Assault: bámulatos csobb-effekt

War Times: minden eszköz megengedett

Silent Storm: a script nélküli játék

Mortyr 2: a lengyelek bosszúja a lerohanásért

Stratégák előnyben. „Igazi” RTS is születik a témában, amelyet már sokan nagyon várnak. A ***Commandos 3: Destination Berlin*** 20 küldetése három fő hadszíntéren: Sztálingrád, Közép-Európa és Normandia játszódik, és új elemként kisebb minijátékok színesítik a palettát (időre kimért küldetések, szintvégi főellenségek). Ezek az eddigi elég statikus missziókat változatosabbá és akciódúsabbá teszik. A játékost egyszerűsített interfész segíti, új képességek, fegyverek (gépágyúk, tüzérségi lövegek) és járművek is színre lépnek. A motor megújult, lesznek játék közbeni mozik, és végre a belső helyszínek is forgathatók és zoomolhatók – de a nagy nóvum mindenképp a többjátékos üzemmód.

A 2000 végén alakult Legend Studios első játéka egy teljesen klasszikus RTS lesz. A **War Times** egy látványos, hagyományos nyersanyag-menedzseléssel és valós időjárással megfűszerezett C&C klónnak ígérkezik, melyben orosz, német, angol és amerikai oldalról próbálhatjuk ki az autentikus fegyvereket és egységeket földön, vízen, levegőben, a valós ütközeteken alapuló kampányokban.

Egységben az erő. Az Illusion Softworks a maffiázás után visszatért négy évvel ezelőtti, első sikeréhez. A **Hidden & Dangerous 2**-ben az alapfelállás nem változott: négytagú SAS kommandót terelgetünk, ám ezúttal olyan változatos helyszíneken, mint az Északi-sark, Afrika, az Alpok, Csehszlovákia, vagy Burma. A 23 szóló küldetésben több új elem is megjelenik: a Lone Wolf módban egymagunk próbálhatunk szerencsét, míg a Carnage győzelmi feltétele, hogy minden ellenséget likvidáljunk a pályán. De a hagyományos négyemberes módban is lesz csavar, ugyanis a negyven „jelentkezőből” kiválasztott embereink RPG-módon fejlődnek, így érdemes lesz vigyázni rájuk! És ha még ez sem elég, az egész játékot háromfajta módon vezényelhetjük le: FPS-ként, az alap külső nézetes módon, vagy hagyományos RTS-ként izometrikus nézetet választva. A Mafia továbbfejlesztett LS3D motorja valós időjárási effektekkel járul hozzá a hangulathoz – és nem meglepő módon légi- földi- és vízi járműveket is vezethetünk.

Az ismert orosz csapat, a Nival **Silent Storm** című TBS/RPG elegyében egy ötfős csapattal kell szabotázsakciókat végrehajtanunk. A H&D2-höz hasonlóan a játék közben fejlődő karaktereket szintén 40 fős gárdából válogathatjuk ki. A játék menete nem lineáris, azaz teljesen véletlenszerűen generált akciók lesznek – a fejlesztők szerint az S^2 egyetlen szkriptelt sort sem tartalmaz! A 3D-s környezet teljesen átalakítható, a 75 fegyver között autentikus jószágok és prototípusok is lesznek, ráadásul az oroszok, amerikaiak, angolok, németek, japánok és olaszok oldalán egyaránt harcolhatunk majd.

Magányos farkasoknak és szerepet játszóknak. A brit 4x Studios FPS-ében, a **Stalingrad**-ban egy ifjú mesterlövészt terelgetve kell küldetéseket teljesítenünk. Kedvenc fegyverünket 7 osztályba sorolt 24 valós lőszerszám közül választhatjuk ki, mindegyiknek 12-féle jellemzője van, melyeket három lépcsőben fejleszthetünk. A látványról a csapat korábbi sikere, az Iron Storm Phoenix motorja gondoskodik. Érdekes módon ősztől még egy hasonló játék várható: a **Sniper Elite**-ben egy német, ám az amerikaiak által beszervezett mesterlövésszel nyomulhatunk 1945 májusában, Berlinben. Az AvP első részét fejlesztő Rebellion játéka 3D-s lopakodós és belső nézetes mesterlövész üzemmódok keveréke, utóbbiban igazi szimuláció várható, ahol a biztos találathoz a szél iránya és sebessége mellett a tüdő kiürítése vagy a szívdobogás lecsökkentése is szükséges lesz. A 10 küldetésben csak célt kapunk, a kivitelezés (a célpont megközelítése vagy a menekülés) teljesen ránk lesz bízva.

A Wide Games ott folytatja, ahol a Prisoner of Warban abbahagyta: a **Pilot Down** című külső nézetes akció/RPG-ben egy, 1944 telén Németország felett lelőtt amerikai pilótát alakítunk, akinek el kell jutnia Svájcba, miközben az üldöző németek mellett a hideggel is fel kell venni a harcot. A játék összetevői: 50% lopakodás, 25% csata és 25% karaktermenedzselés. A hét jókora fejezetben számtalan mellékküldetés és puzzle vár ránk, mindezt színes, kissé képregényszerű látványvilággal fűszerezve.

A lengyel Mirage két korábbi játékának folytatásán dolgozik. A **Mortyr 2** készítői szerint színtiszta FPS lesz, semmi RPG-szerű hókuszpókusz, semmi misztikum, hús-vér nácik és „tömegpusztítás, robbanások, vér, füst, gránátok”. A másik az Another War folytatása, a **World Wide War 1943** nevű CRPG, melyben három hősünk az Északi-sarktól Afrikán át az Alpokig kergeti a csúnya nácikat. A fejlesztők alapos átgyúrást ígértek, ami valljuk be, rá is fér a projektre…

Mindenféle járművekben. A Philos Labsból alakult magyar fejlesztőcsapat, a Mithis RTS-e, a **Midway: Naval Battles** hézagpótló, hiszen azon kevés világháborús játékok sorát erősíti, melyben a nyílt vízen kell megvívnunk jó pár híres (és néhány hipotetikus) ütközetet. Negyvenféle csatahajó, torpedóromboló, tengeralattjáró, sőt légi egység a főszereplője a játéknak, melyben szintén beállhatunk a négy nagy tengeri hadviselő – angolok, németek, olaszok és japánok – sorába.

Az E3-as beszámolónkban már olvashattatok Sasáék csalódásáról a Lucasarts új WW2-es játéka, a **Secret Weapons Over Normandy** kapcsán. Az X-Wing sorozat atyja, Larry Holland adta a nevét egy légi akciójátékhoz, melyben húszféle repülővel kell 15 küldetésben légi és földi célpontokat eliminálni. Nem szimulációról van tehát szó, a Totally Games fejlesztette stuffban olyan szokványosnak nem nevezhető eszközök segítik a százszámra özönlő ellen megsemmisítését, mint pl. a Mátrix-féle belassítás, vagy a Starfighterből kölcsönzött rázoomolás a távoli ellenségre.

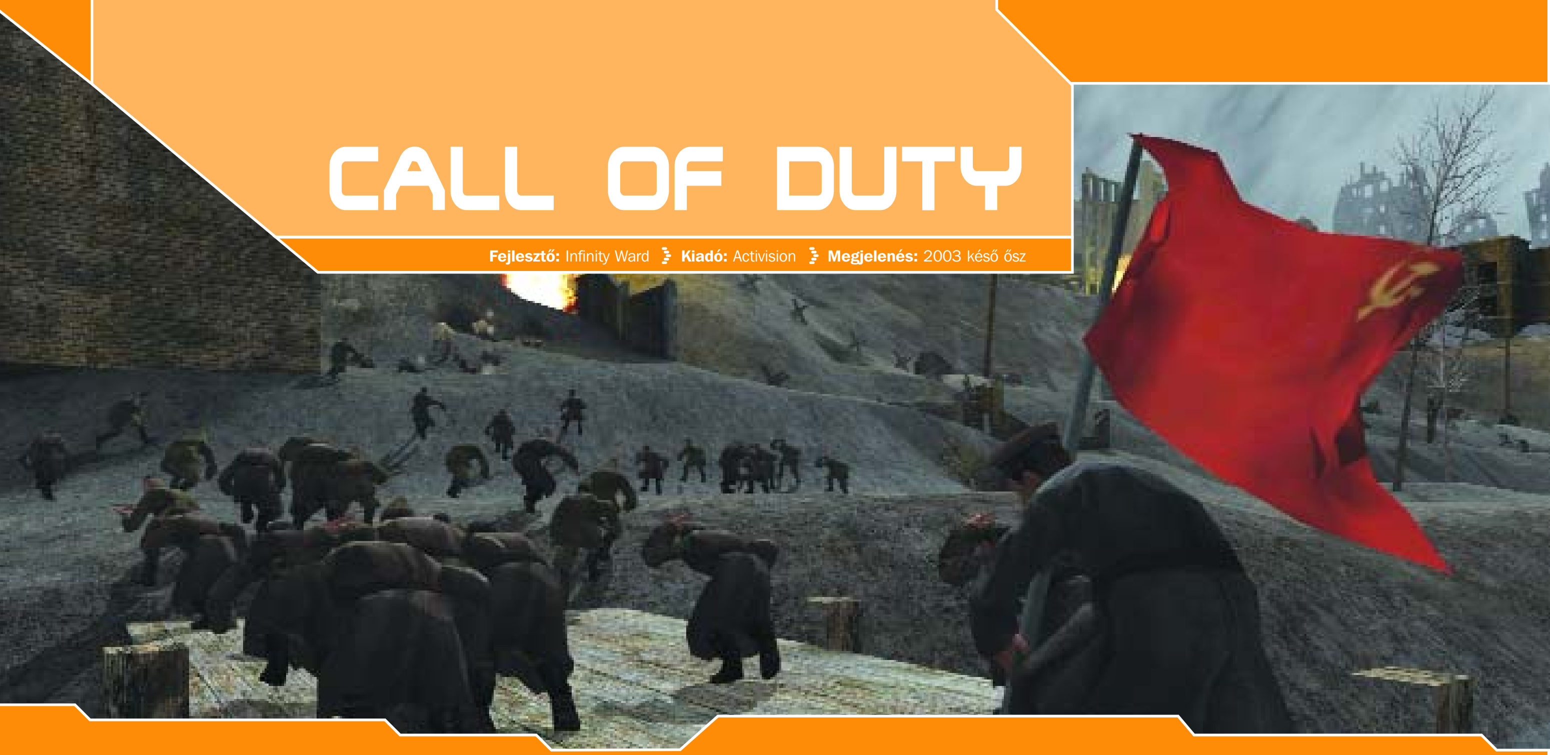
És még, sőt, végül… Mint a fentiekből látható, tényleg rácsapott a játékfejlesztés a témára – és még nem is szóltunk a Stormregion igencsak sikerszagú Codename Panzers projektjéről, vagy a Call of Duty-ról; előbbiről már többször beszámoltunk, utóbbiról pedig ebben a számban olvashattok bővebben. És még három cím, amelyet ki kellett vágnom a kész cikkből helyhiány miatt: Axis & Allies: RTS (egy táblás játék átirata), Sabotage 1943 (taktikai FPS) és Schwarzenberg (kalandos, lopakodós akciójáték). Aki tehát szívesen játszik világháborús témával, az igencsak örülhet, mert mindegyik műfajban megtalálhatja a maga kedvencét.

]{redenc

H&D 2: világháborús Mafia motorral

Midway: a “vizes”-project, hazai színekben

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo



CALL OF DUTY

Fejlesztő: Infinity Ward **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2003 késő ősz

Összfegyvernemi átlagot tekintve a második világháború máig az egyik legtermékenyebb táptalaj, amiből egy valamirevaló fejlesztő elindulhat. Gondoljunk csak bele... főgonosz nem szükséges, emellett a náci hadigépezet bővelkedett kihívásokban, korának legfejlettebb haditechnikája gyűlt össze a Luftwaffe, Kriegsmarine, Wermacht és SS címszavak alatt. Játékfejlesztői körökben a téma egyik legavatottabb művelőjének számító csapat, a 2015 is visszatér a kályhához, és bár az egyenletbe új tényezők kerültek – a cím Medal of Honor helyett Call of Duty, a project felett az Activision bábáskodik, s nem az EA, és a fejlesztők is nevet változtattak – de a minőség reméljük a megszokott marad...

Az egyik legjobban dokumentált konfliktus izzik a megfelelő kezek alatt, mégis a realizmus mellett a csapategység a varázsszó ebben az egyes szám első személyű mészárszékben. A Battlefield 1942 után ironikus merengéssé korcsosulhatna mindez – tudjuk jól, hogy egyetlen hős nem csinál nyarat (vagy ha mégis, akkor nem árt, ha Sam vagy Duke név alatt fut az illető...). A következtetéseket levonva az Infinity Ward háborús FPS-e csapatjáték, de ami még ennél is fontosabb, azt az illúziót igyekszik megteremteni, hogy még a szűkebb környezeten kívül sem vagyunk egyedül: mások is harcolnak tőlünk függetlenül, s az események csak úgy megtörténnek, ahogy a háborúban szokás, illetve ahogy a könyvekben írva van, évszámok, helyek, résztvevő fegyverek és haderők szerint.

Három az egyben. Az első figyelemreméltó jelenség, hogy a korongon nem egy, nem kettő, hanem három különböző nációjú karakter kavar majd az európai hadszíntereken - bár az orosz kollégát sorolhatjuk akár Ázsiába is. Az amerikaiakat a 101. légiszállítású hadtest ejtőernyőse képviseli, a hűvös britek a vitorlázó gépeken bevethető gyalogságból választottak, és a későbbiekben a SAS alárendeltjeként kívánják működtetni a figurát, az oroszok pedig a rájuk jellemző hatalmas embertömegből ráncigálnak elő egy egyszerű bakát, hogy véres harcokon át tankparancsnokká léptessék elő. Az amerikai hadjáratban az Easy-század életét követő, az Elit alakulat című HBO-sorozatból ismerős helyszínek köszönnek vissza: St. Meree Eglise elfoglalása a D-napot megelőző éjszakán, vagy a part felé irányzott ütegek semlegesítése a Brecourt major körüli állásokban.

Az angoloké lesz a megtiszteltetés, hogy egy csapat-alapú játékban kétszer is elindulhassanak szólóban. Egyszer zsákmányolt egyenruhában szabotáló körutat tesz főhősünk egy germán csatahajón, plusz lesz szimpla mentő-küldetés néhány fogságba esett bajtársuk javára. Ami pedig a kommandó nevezetes fő csapásirányát illeti, nos az a Pegasus Bridge. A híd a partra irányuló német felmentő erők fő útvonalaként fontos szerepet játszott a D-napon (aki látta A leghosszabb nap című klasszikus filmet, sejti miről van szó). Az Eder gát felrobbantása, mélyen a náci Németország szívében szintén a szívügyünk, ejtőernyővel érkezünk, légvédelmet gyomlálunk – sejthetően a Dambuster (gátromboló) bombázók közreműködésében bízva –, aztán egy távoli német légibázis egyik gépét elkötve irány haza...

Az oroszok dolga lesz talán a legkeményebb. Néhányuknak úgy tűnik, még fegyver sem jutott, sőt az egyik előzetes videóban a főszereplő nézőszögében sem volt semmi vas a célkeresztben. Ez az áldatlan állapot persze nem tart örökké, csupán arról van szó, hogy miképp a MoHAA ráhangolt a D-nap körüli teendőkre a katarziséményt nyújtó Ryan közlegény-féle poligonmozival, úgy itt valószínűleg az Ellenség a kapuknál ihlette volgai átkelés fogja az adrenalint túráztatni. Emlékezzünk csak vissza, a későbbi mesterlövész-király, Vaszilij Zajcev és társai fele-fele arányban osztozkodtak a fegyvereken a film nyitójeleneteiben. Persze a fifty-fifty nem olyan jó móka, ha egyiknek a lőszer, másiknak a flinta jut - és Te vagy az egyik...

A bevehetetlenség mítosza – Sztálingrád. Ahogy fentebb említettem, a játék központi témáját a sztálingrádi csata jelenti. Ennek megfelelően öt, - az eddigi képsorok alapján igen csak állkapocs-kiakasztó - küldetést áldoztak be a Vörös Hadsereg oltárán Infinity Wardék, közte a

Feltűnés nélkül, bár az árok mellett osonunk

Ide most benézek... egy két embert kivégzek...

Kézi kialakítású lőrések a templom oldalában

Valami nem stimmel... mintha többen jönnének visszafelé, mint ahányan rohamozni próbálnak!

BÓNUSZ INFO

A játék címét elértve - Call of Duty, vagyis *hadbahívás* - a hollywoodi filmesek csatasorba fejlődtek az Activision oldalán, így míg Jason Statham (Blöff, A szállító) és Giovanni Ribisi (Ryan közlegény megmentése) színészek a hangjukkal fognak segíteni a nagyobb átélés és a "katartikus élmény elérésében", addig Michael Schiffer író/producer (Az utolsó esély, Peacemaker) forgatókönyírói képességeit vetette be a történet mind fordulatosabbá tételének kivitelezésébe. A Call of Duty már eddig sem tűnhetett kispályás vállalkozásnak, ám látva az Activision elkötelezettségét és elszántságát, azt hiszem mindannyian nyugodtak lehetünk a játék sikerét illetően.

volgai átkelést, és a város központi teréért vívott kőkemény utcai harcot. Az Ellenség a kapuknál számos helyen nem pusztán az ihlet forrása, az előbb említett két szituációt például szinte egy az egyben vették át. A Volgán át című jelenetben Stukák csapnak le a frissen érkezett bakákat szállító orosz kompokra, miközben a komisszár és beosztottjai üvöltözve próbálnak rendet tenni a pánikba esett katonák közt, aki pedig a szép szóra nem hallgat, nagy hazafiasan helyben agyonlövik. A hangulat valami eszméletlen, káosz, üvöltözés, a Stuka géppuskáinak dübörgő sorozata, fröcsög a vér, a szomszédos vízi jármű utolsó pillanatainak hatalmas detonációit halljuk - és mindez a Quake 3 grafikus motorjának felpolírozott lencséjén át! A parton aztán elszakadnak a készítők a celluloidtól és egyedi scriptelt események indulnak be, mint a találatot kapott Stuka halálpörgése a frontvonal fölött, vagy a kikötőtől meginduló hatalmas emberhullám, az oroszokra oly jellemző össznépi hurrázással támogatva. Ekkor érzi e sorok írója, hogy az Ígéret földje mily közel van. A stáb tagjai állítólag egy rakat könyvet, DVD-t és más kiadványt nyálaztak át hosszú estéiken, élőben megvizslatták és meghallgatták a kor fegyvereit (rendes lőgyakorlatokat tartottak!), hogy minden részletében autentikus, hiteles művel csaphassák arcul a haditechnika rajongóit.

A KÉSZÍTŐK

A kötelesség hívószaváig vezető úton mérföldkő, hogy Spielberg atyánk összehozta Ryan közlegény megmentését, majd Playstationon útjára indította ennek videojátékra fordított változatát, az első Medal of Honort. Az hogy Mike Powell felléphetett a (számunkra a) világot jelentő deszkákra, annak köszönhető, hogy a 2015. Inc. a Wages of Sinnel beírta nevét a legjobb FPS-kiegészítő korongok nagykönyvébe, és így elnyerte az EA bizalmát. A MoHAA azóta is gőzhengerként nyomul, volt már Spearhead, lesz még Breakthrough, nyugodjunk meg, halott elnökök kicsiny papírdarabra nyomott képeiben az EA-nál nem lesz hiány. A 2015-Infinity Ward váltás okát a Kennedy-gyilkosság kaliberű ügyek közé sorolhatjuk, lévén a hivatalos magyarázat enyhén foghíjas: mindenesetre a 2015 csapatának 25 tagja közül 22 ma az Infinity Ward-főhadiszálláson dolgozik. Legkevésbé a mi fejünk fájhat a váltás miatt, hisz így két csapáson ömlik majd a II. világháború legjava, az EA ugyanis nem rest új csapattal folytatni a Medal of Honort, ezúttal a Pearl Harbort, Guadalcanalt eszünkbe juttató Pacific Assault alcímmel.

Qtyaütők. Noha a MoHAA másfél éve már összebútorozott a Q3 engine-nel, akárcsak a Return to Castle Wolfenstein anno, az idő vasfoga még nem rágta át teljesen az id üdvöskéjét. Ha megvénült is, az biztos, hogy a csapat jól ismeri, és mivel a pixel és vertex shaderek korát éljük, a bevitt T&L támogatás is időszerűnek tűnik. Hangulatában nagyon közel áll a MoHAA koszos barnaszürke világához, a robbanások után felkavart avar és földdarabok pixelkavalkádjában néhány kép mintha az Omaha-part fövenyére repítene, mégis tisztább, szárazabb érzés ezt megcsodálni. Méreteiben pedig szinte semmi sem versenyezhet vele, képes egyszerre akár százas nagyságrendű ütközeteket produkálni (kétszázezer poligon egyszerre a képernyőn!). Körülnézel, fejed felett lángoló gépek, aztán tüzérségi lövedékek földremegtető basszusa rázza meg a tájat, épületek dőlnek romba, tankok vánszorognak elő, és amerre a szem ellát mindenhol katonák. De említhetném a Vijjogó sasok érkezését a normandiai éjszakában, ahol méteres lángnyelveket okádó légvédelmi gépágyúk muzsikálnak, miközben ejtőernyősök ereszkednek a sötét égbolt alatt. Talán nem volt véletlen Sasáék lelkesedése az E3 után, meg az "ez volt a legjobb játék, amit kipróbáltunk a kiállításon" szöveg...

Ares és Conduit. Az Ares, az Infinity Ward saját fejlesztésű csontvázalapú karakter-animációs rendszere a fekvő helyzettől a sisakjára szorított kezekkel magzatpózoló bakákig, sebesültekig, a közelharc új élményén át több száz előre betanított mozdulatsorral tartja kézben a helyzetet. A Thomson géppisztollyal például közvetlen közelről egy brutális saller vihető be, amitől egyből padlót fog az ellen, van ironsight, azaz végig lehet nézni a puska vasán, így a célzás jóval több, mint egyszerű célkereszt-mozgatás. Az AI - Conduit néven - új útvonal-kereső algoritmussal egészült ki, ennyi katonát mozgatni ugyanis közel sem egyszerű feladat, főleg, hogy a kerítéseket, akadályokat most már vidám ugrásokkal küzdik le a srácok. A katonák ablakokon is képesek behatolni vagy kimászni, ha a szükség úgy hozza, fedezéket keresnek, viszonozzák a tüzet, és a háborúra jellemző káosz mellett meglehetős taktikai érzékkel mozognak (értem ezalatt nemcsak leendő szövetségeseinket, de a nácikat is!). Ha netán szorongatott helyzetben pozíciót szeretne fogni a főnök az út túloldalán, és mindezt egy darabban, akkor a fedezettűz opciót ráerőltetve a csapatra, mindenki egyszerre üríti ki a tárat az ellenséges állások felé (MoHAA, D-nap, parti erődítmény szitu: csak itt már parancsra is működik).

MoHAA v2.0. Az Infinity Ward régi-új csapata nem hazudtolja meg magát, scriptelt események dögivel, erőteljes AI-val támogatva, parázs háborús hangulat, mondhatnám az infóáradat majd minden eleme azt sejteti, hogy egy tökéletesre csiszolt Medal of Honor 2 van készülőben, kibővítve, de a "zamata" a régi. Csak aztán úgy is legyen...

Tika

AMI BÍZTATÓ: ISZONYATOSAN ADDIKTÍV JÁTÉKMENET PÁRATLAN HANGULAT, VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK, KIVÁLÓ AI

AMI AGGASZTÓ: VAJON BE TUDJÁK TARTANI MINDEN ÍGÉRETÜKET AZ IDEI MEGJELENÉS MELLETT?

ÖSSZESSÉGÉBEN: AZ E3-ON LÁTOTTAK ÉS A KISZIVÁRGOTT INFORMÁCIÓK ALAPJÁN AZ INFINITY WARD ELSŐ JÁTÉKA TŰNIK A VALÓDI MEDAL OF HONOR FOLYTATÁSNAK.

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

UNREAL TOURNAMENT 2004

Fejlesztő: Epic Games **Kiadó:** Atari **Megjelenés:** 2003. november

Az Epic Games fejesei valószínűleg megirigyelték, hogy az EA-nek bejönnek az előző részektől alig-alig különböző sportjátékok évenkénti folytatásai (bár szó se róla, úgy háromévente azért beiktatnak valamilyen jelentős újítást is, a FIFA esetében például a következő rész valószínűleg mérföldkő lesz). Így összeült a Nagy Kupaktanács, és sűrű dolláresőkről való fantáziálások közepette kiötlötték, hogy márpedig ők is kissé felgyorsítják FPS-kiadási sebességüket. Még be sem gyakorolhattuk igazán a tavaly karácsonyra megjelent UT2003-mat – nevéből így utólag arra következtethetünk, hogy a gyors folytatás terve már tavaly megvolt -, máris újabb Unreal Tournamenttel sokkolták az E3-ra érkező gyanútlan firkászok hadát, és ezzel együtt a játékosokat. Az UT2003 sikeres volt, továbbra is övék a piacon lévő legszebb grafikus motor, akkor meg mi a lócitromnak ne használnák ki a lehetőséget, és ahelyett, hogy jó fej fejlesztőhöz méltóan ingyenesen letölthető patch-ekkel, és modokkal újítgatanák meg legnépszerűbb játékukat, inkább egy teljesen új program keretében adják azt ki a legideálisabb időben, a karácsonyi előszezonban. Persze ahhoz, hogy ezt a játékos társadalom lenyelje, jelentős újításokra is szükség van, de úgy tűnik, tudják ezt az Epic-nél is, és ezúttal sem csupán pár tucat új pályával és karakterrel leszünk gazdagabbak.

Új UT-(a)kon járva. Plágium! Kiálthat fel a Battlefield 1942-n, vagy Planetside-on edződött játékos a képeket elnézve. Bizony, bizony, az UT-t is elérte az újabb FPS-ekben tapasztalható járműmánia, és immár nem csak két lábon manőverezve irthatunk az arénákban, de magunk alá kaphatunk változatos két/négy/sokkerekűeket is. A futurisztikus, gyorsan mozgó kocsikkal persze nem csak a megnövekedett méretű pályák távolságait rövidíthetjük le – és juthatunk el korábban elérhetetlen helyekre is –, de a bennük lévő gépágyúk és hasonló tömegpusztító alkalmatosságok ideálisak lesznek az ellenfél gyors likvidálására (bár természetesen meg lesz ellenük a hatásos ellenszer is). A járművek számáról még közelítő adatot sem hallhattunk, de a könnyű gyors terepjárótól kezdve a behemót tankig gondolom minden elképzelhető utazási eszköz megtalálható lesz, sőt, még a levegőbe is emelkedhetünk majd szétbombázni, vagy gépfegyverrel lekaszálni a védtelen, szabadban szaladgáló gyalogosokat! Mindezekért cserébe, a földön maradók erősítésére, a pályákon különböző rögzített lő- és lövegtornyokat találhatunk majd, melyek nemcsak földi és légijárművek ellen vethetünk be sikerrel, de két lábon kószáló ellenségeinkkel szemben is.

Ez a fajta móka persze teljesen átalakítja az eddigi játékmenetet, és rengeteg optimalizálást igényel, hogy azért a sima, járműnélküli karakterek se érezzék tehetetlennek magukat tankos ellenfeleikkel szemben. A fejlesztők ennek megfelelően különösen nagy figyelmet fordítanak a megfelelő egyensúly megtalálására. Akiknek nem jön be ez az új stílus – nagyon sokan már most, mielőtt látták volna működés közben, húzzák az orrukat miatta, szerintük nem illik bele az UT világába, stb. -, azok kedvéért jó néhány olyan pálya is lesz, amelyek nem tartalmaznak ilyenfajta kiegészítőket. Ezek klasszikus UT-s hangulatot biztosítanak majd, arról nem is beszélve, hogy az összes 2003-mas pálya, és mod kompatibilis lesz az új Unreal Tournamenttel is!

A járműves újítást nagyon szépen beépítik két új játékmódba, amiből igazából csak az Onslaught lesz soha nem látott opció, lévén az Assault már szerepelt az első Tournamentben is, csak aztán galád módon kihagyták a folytatásból, hogy most mint nagy újdonságot köszönthessük megint. A lényege

A szabadságszobor frizuradivatot teremtett

Hogy cserélhetném le a puskám arra az ágyúra?

Nekem már sikerült szereznem egyet

A fegyverek, a járművek és a morcona külső adott... most már csak valami ellenséget kellene kerítenem!

BÓNUSZ INFO

Tim Sweeney, az Epic vezetője szerint az UT évenkénti felújítása a legjobb dolog, ami a játékkal történhetett. Ahelyett, hogy 3-4 éves fejlesztési ciklusokban jönne ki egy-egy új játék, a rajongók minden karácsonyra új UT-verziót kapnak, a legfrisebb engine-nel, és játékmenetbeli újdonságokkal felvértezve. Az UT így sosem válik unalmassá, és a mod-készítők is mindig friss inspirációt kapnak a munkájukhoz. Vajon miért érzik néhányan mégis úgy, hogy kizárólag a játékosok megkopasztása a cél a 2004-es, 2005-ös, 2006-os verziókkal...?

természetesen nem változott: két sokfős csapat közül az egyiknek valamilyen nagyszabású, több kisebb lépésből álló küldetést – esetünkben például egy konvoj, vagy egy űrállomás elpusztítása, valamilyen titkos fegyver megfújása, stb. - kell végrehajtania, míg a másiknak a célja, hogy ezt megakadályozza. A menet után csere, aki eddig védekezett, az most támad, a két csapat közül pedig az nyer, akinek kevesebb időre volt szüksége a küldetés végrehajtására. A csavart ebben a módban is az új járművek jelentik majd, valószínűleg mindegyikben szerepelni fognak, és ha igaz, az UT-nél jóval nagyobb, élvezetesebb és kidolgozottabb pályákat ígérnek. Jelenleg úgy néz ki, hogy ebben a módban mindössze hat szál lesz belőlük...

A másik, valamivel forradalmibbnak mondható játékmód az Onslaught (Támadás, Kirohanás) nevet kapta. Ezek kivétel nélkül gigantikusan nagy pályákon fognak játszódni, melyen a két szemben álló csapat célja a másik bázisának megsemmisítése. Ezek azonban alapból sérthetetlenek, csak akkor lehet ellenük támadást intézni, ha a pályán elszórt ellenőrzőpontok segítségével megfelelő összeköttetést hozunk létre a saját és az ellenséges főbázis között, és mi uralunk egy teljes oda vezető „vonalat”. Ekkor a sebezhetetlenség megszűnik, és támadás indulhat a főreaktor ellen. Persze közben folyamatosan biztosítani kell az útvonal birtoklását is, na meg persze saját bázisunkat sem árt védeni. Mindez rengeteg járművel megspékelve tényleg óriási pályákon fog zajlani, ideális esetben legalább 10-15 fős csapatokkal – a bétateszterek szerint mindent felülmúló hangulattal!

Egyéb apróságok. A grafika továbbfejlesztésére ezúttal nem sok erőt fordítanak, ami talán nem is nagy baj, hisz az Unreal Warfare motort csak az eljövendő Half Life 2, Max Payne 2 és Doom3 aduászok tudják jelenlegi „vizuális” trónjáról leszorítani; egyedül az optimalizáláson javítanak valamicskét, és egy-két apró effekttel színesítik az eddig is csodás színorgiát. Fegyverek tekintetében sem erőltetik meg magukat különösebben. A már említett elfoglalható, földi lőtornyok mellett csak három teljesen új gyilkoló bestia, két aknavető és egy járműpusztításra tervezett rakétavető-féleség kap helyet. Igaz valószínűleg visszaköszön az első rész mesterlövész puskája is, jónéhány mordály pedig teljesen új designt kap, pár közülük még járművek elleni extra képességgel, avagy sebzéssel is fel lesz turbózva.

A teljesen új menürendszer nem hiszem, hogy különösebben lázba hozna bárkit is, annál inkább a vadonatúj huszonnégy karakter, és számos új pálya az összes eddig már megismert játékmódhoz, valamint a felturbózott mesterséges intelligencia -, ez így összességében pedig épp elegendő ahhoz, hogy ne tekintsük az UT2004-et egyszerű rókabőrnek.

Záró hümmögések. Mint a legtöbb klasszikussá vált játék, az Unreal Tournament folytatása is eléggé megosztotta az UT-s társadalmat: a nagy többségnek azért bejött a progi – szerintem a maga nemében szinte tökéletes volt –, de hogy a 2004-es rész is sikeres lesz, arról nagyon erős kétségeim vannak. Ez a „járműmánia” még ha jól, kiegyensúlyozottan lesz is megvalósítva, biztosan sokakban ellenérzést kelt majd, az pedig még jobban, hogy tökéletesen ugyanolyan enginnel adnak el egy alapjaiban csak alig megváltoztatott, innen-onnan összelopkodott, de szépen összegyúrt programot. Én azért bizakodom, és biztos vagyok benne, hogy a 2004-es résszel is majdnem olyan sokat fogok játszani, mint az egy évjárattal ezelőtti verzióval, és szerintem ezzel így lesz ez az eddigi rajongók nagyobb része is. Végül is, még mindig a piac legláttványosabb, egyedül és többjátékos módban egyaránt élvezetes FPS-éről van szó.

VALÓTLAN TÖRTÉNELEM

Az Unreal alapötlete egészen 1994-ig nyúlik vissza, mikor is a Tim Sweeney vezette csapat elhatározta, hogy olyan FPS-t készítenek, amely kihasználja az akkor még csak tervezőasztalon lévő – és mára már rég kifutott – MMX processzortechnikát. Az idő pedig telt, de a project grandiózus volta miatt – mindenben forradalmit szeretett volna hozni – nagyon lassan haladt. Közben megjelentek az első 3D gyorsítókártyák, majd a Voodoo2, így a rengeteg csúszás után végül 1998 nyarán megjelent Unreal már a Voodoo Glide technológiára épült. A játék összes részletében mérföldkő volt az FPS-ek történetében: a hangulat, a történet, a hihetetlenül fejlett mesterséges intelligencia, na meg persze elsősorban a lehengerlő grafika minden tekintetben keményen odavert a Quake 2-vel kissé elkényelmesedő *id*-nek. Furcsa módon ezután mindkét csapat, az Epic és az *id* is úgy határozott, hogy kizárólag többjátékos módra kihegyezett FPS-t készítenek már megalkotott világukból, így lett a 99 novemberében megjelent Unreal Tournament a Quake 3 Arena legnagyobb riválisa. A több mint kétmilliós eladással Tournament szintén nagy üzleti siker lett, így nem volt kérdés, lesz e folytatás; a tavaly karácsonyra megjelent UT2003 nem csak grafikailag, de a játékmenetet tekintve is nagyon szépen fel lett turbózva, így az egyik legnépszerűbb multiFPS méltó utódának bizonyult.

Időközben megjelent egy korrekt küldetéslemez a sima Unreal-hez is Return to Na Pali néven, de az igazi egyjátékos folytatás is már kotyvasztás alatt állt. A szintén nagy csúszásokat megélt Unreal 2 azonban csak grafikailag váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Az unalmas, fantáziátlan, rövid küldetéseket látva csak értetlenkedhetünk a hosszas fejlesztésen, és szomorúan helyezhetjük majd év végi visszatekintőnkben a „legnagyobb csalódások” rovat egyik dobogós helyére - reméljük, hogy nem egy másik Unreal-lal kezdődő név mellé...

Greg5

AMI BÍZTATÓ: végre megjelennek a járművek, a fejlesztőkkel kapcsolatos korábbi tapasztalatok pozitívak

AMI AGGASZTÓ: sikerül-e kellő újdonságot integrálni, kerül-e bele akár egyetlen eredeti ötlet is

ÖSSZESSÉGÉBEN: a kevés újdonság és a "lopott" ötletek nem sok jóval kecsegtetnek, főleg hogy az Unreal Tournament 2004 már a Half Life 2 után fog megjelenni.

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Fejlesztő: Stainless Steel **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2003 november

A 2001-es év kimagasló sikere volt a Rick „Age of Empires” Goodman vezetésével fejlesztett Empire Earth - annak idején meg is kapta mindenhol a neki járó kilencvenegynéhány százalékot és az év stratégiai játéka címet. A programban gyakorlatilag minden benne volt, amit addig birodalom-menedzselős játékban láthattunk, kezdve a koronként szaporodó, közel kétszáz, mágiát és high-tech technikákat sem nélkülöző egységtípustól a tizennégy történelmi koron át a jól eltalált hangulatig, egyedül a csicsás grafika hiányzott a műből. Talán épp emiatt – na meg a kicsit túlzottan összetett voltának köszönhetően - merült viszonylag gyorsan feledésbe a játékosok körében. Akkori tesztünk jóslatával ellentétben ma mégsem emlegetjük együtt a Starcrafttal, vagy a C&C-vel. A szponzor viszont nem felejt, főleg nem ilyen jól tejelő project esetén: világszerte közel kétmillió Empire Earth lelt gazdára, ez az adat pedig már a „két arasz széles vigyor a kiadó arcán” kategóriába tartozó siker. Így hősünk, aki mióta csak billentyűzetet vett a kezébe, birodalomépítős stratégiai játékok hegesztésével foglalkozik, ismét szabad kezet kapott új – minő meglepetés! – Age of Empires stílusú játékához.

Színkavalkád a kikötőben: van kék, kék és kék

A zseni és a közönség RTS-t készít. Bár Goodman bácsi nem tűnik ötlethiánnyal küszködő gyereknek azzal a rém intelligens, szemüveges ábrázatával, mielőtt lerakta volna új játékának alapjait, széleskörű, sok országra kiterjedő felmérést készített a történelmi RTS rajongók között, mit is várnának még el egy ilyen jellegű játéktól. A válaszokat feldolgozva arra az eredményre jutott, hogy a játékosok nagy része jobban örülne egymástól sokkal jobban eltérő népeknek, kedvenc témájuk a középkor és a második világháború, valamint az Empire Earth-öt kicsit túl összetettnek találták a maga tizennégy korszakával és megjegyezhetetlenül sok egységfajtájával. A mester hallgat a szép szóra, így új Empires-játéka már „csak” öt, igaz jóval kidolgozottabb kort fog tartalmazni, mintegy ezerévnyi történelmet átfogva, és bár csupán hat-hét civilizáció lesz benne, azok nemcsak elhanyagolható apróságokban fognak eltérni, de gazdasági, katonai és taktikai téren is teljesen eltérőek lesznek egymástól! Természetesen mindehhez egyedi speciális adottságok és képesség járulnak minden oldalon, szinte Starcraft vagy Warcraft 3-féle változatosságot ígérve!

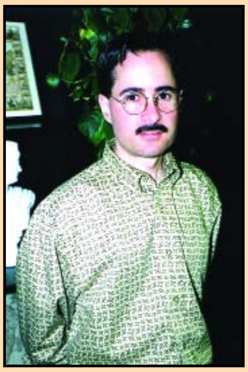
Ez a teljesen eltérő civilizációs móka ugyan nem definiálja újra a történelmi RTS fogalmát, de jelentős előrelépés lesz az eddigi Empires-ekhez képest.

Itt már kezdett elszállni az díszletes...

A legfantasztikusabb az egészben az az ötletesség, ahogy a valós történelmi dolgokat beleépítik a játékba. A népek minden tekintetben történelmi múltjukhoz igazítva kaptak egységeket, előnyöket illetve hátrányokat. Az oroszok például félelmetesen olcsón és gyorsan képezhetnek ki gyenge gyalogos egységeket egy szál puskával (vagy anélkül...), de az egész birodalom hadviselésére – a történelemhez hűen – a mindent elsöprő túlerő lesz a jellemző, akiknek nem számít semmilyen emberveszteség. Többek közt természetesen megtalálhatóak lesznek a méltán híres Molotov-koktéllal felszerelt egységek, T-34-es tankok és sztálinorgonák is. Ha már Sztálinnál tartunk, a szovjetek speciális lehetősége a kommunista propaganda alkalmazása, amit bevetve elfáradt milliós hadseregünket újabb erőfeszítésekre inspirálhatjuk. Ösztönzés terén azonban minden bizonnyal a Motiválás nevű szemétség viszi el a pálmát, amelynek keretében ha hátba lövetünk néhány ártatlan saját katonát, az jelentősen megemeli szomszédos egységeink félelmét, és vele együtt harcértéküket is...

Az oroszokkal szöges ellentétben a franciák képviselik az okos, fifikás nemzetet (tényleg nagy csel volt anno nem befejezni a Maginot-vonalat...), akik inkább speciális egységek és képességek felhasználásával próbálnak diadalmaskodni, mintsem elsöprő túlerőt bevetve. Ők nem fizetnek egységfenntartási díjat, sőt, házak építésével sem kell bajlódniuk, ráadásul minden épületükhöz alapból jár egy védekezési célt szolgáló gyalogososztály, amit csak tovább erősít, hogy a munkásokat is semmi perc alatt átalakíthatjuk kardforgatókká! A furfangosságot testesítik meg a háttérben tevékenykedő szabotőr egységek, akik akár lázadást is szíthatnak az ellenség frontvonala mögött, de szintén idegesítő lehet ellenfelünknek azt konstatálnia, hogy az öszszes főbb épületét a levegőbe repítette láthatatlan robbantási szakemberünk. Érdekes még a mindent teljes homályba burkoló füstbomba alkalmazásának lehetősége, de ellenségeink az Embargó ké-

Egy karrier kezdete - Rick Goodman



„1972 óta játszom táblás játékokkal. Már az általános iskolában imádtam különböző szabályvariációkat kitalálni ezekhez a stratégiai játékokhoz (pl. Risk), s műveimet aztán teszteltem is gyanútlan társaimon. A főiskolás időkben természetesen kipróbáltam a D&D-t is. ’78-ban csatlakoztam a Virginia Wargaming Clubhoz. Itt találkoztam először Bruce Shelley-vel, aki később a táblás és a PC-s stratégiai játékok világában is valóságos legendává lett. Emlékszem, együtt nyúztuk a Squad Leadert…

Jó néhány évvel később a MicroProse megjelentette a Command HQ-t. Ez volt az első igazi multiplayer RTS, amit a Föld térképén játszhattunk. Földi, légi és tengeri ütközetek, sőt, rejtett mozgás (fog of war) is szerepelt már benne! Lenyűgözött, valósággal beleszerettem. ’91-et írtunk ekkor. A program nem vert fel túl nagy port, pedig szerintem a műfaj igazi klasszikusa volt, még annak kialakulása előtt!

Ahogy mindannyian tudjuk, Sid Meier és Bruce még ebben az évben kiadta a Civilizationt. Pontosan emlékszem arra a napra, amikor megjelent…

1994-ben jött el a pillanat, mikor Tonyval, a bátyámmal elhatároztuk, hogy adatbázisok helyett inkább játékokat fogunk programozni. A következő döntésünk az volt, hogy Bruce-szal akarunk dolgozni. Végül hármasban kitaláltuk, mit is szeretnénk csinálni. Stratégiai múltunkat figyelembe véve egyáltalán nem volt meglepő, min kezdtünk el dolgozni… Ezután útjaink szétváltak, én az Empire Earth-t kezdtem el fejleszteni új csapatommal, míg Bruce az Age of Empires folytatását…”

pességünket bevetve sem fognak az örömtől repdesni, ennél az állapotnál ugyanis egyik fél sem képezhet ki katonai egységeket!

A német nép is hű marad történelméhez: Blitzkrieggel, azaz villámháborúval élve az ellenfél nem láthatja, valójában hol is vannak csapataink, sőt, egyedül az árják képesek áthatolni a sűrű erdőkön, emellett természetesen helyet kap majd a németek összes híresebb tankja és fegyvere, beleértve a pusztító V-1, V-2 rakétákat is!

A játék persze nemcsak második világháborús környezetet fog tartalmazni. Lejátszhatjuk valamennyi nép egyedi (!) fejlődését a középkortól az imperializmus korán át, egészen az említett világháborús időszakig, de most alig négy korlépésre lesz szükségünk, hogy az íjazó emberkékből mesterlövészek váljanak. A játék stratégiai mélysége mellett ezúttal – Rise of Nationsszel ellentétben – igazi egyjátékos hadjáratsorozatot is kapunk, történettel, átvezetőkkel és egyéb finomságokkal. Valamennyi hadjárat egy-egy fontosabb hadvezér vagy politikus körül fog bonyolódni. Míg az említett nemzetek kampányai a második világháború köré csoportosulnak, az angolokat, kínaiakat és a koreaiakat a középkor idején vizsgálhatjuk meg alaposabban. Egyébként nagyfokú előrelátásra vall utóbbi két nemzet beépítése a játékba; Koreában ugye nemzeti sport a számítógépezés, minden tizedik (!) embernek van eredeti Starcraftja, Kínában pedig a röpke egymilliárdos népesség elég jó vásárlóerőnek tűnhet…

Visszakanyarodva az előzőekhez: az eltérő nemzetek párhuzamba vonható egységei közel sem lesznek kiegyenlítettek, egyes birodalmak szárazon, mások levegőben, esetleg gazdaságot tekintve lesznek erősebbek vagy gyengébbek a többieknél, és mindegyiküket hatalmas előnyök és óriási hiányosságok teszik egyedivé. Az új Empires háborúzás téren elképesztő változatosságot ígér, talán ennek következtében a gazdasági menedzselgetés viszonylag egyszerűbb lesz, bár erről nagyon hallgatagok a fejlesztők, még a bányászandó nyersanyagok számát sem tudjuk biztosra – reméljük, ilyen téren nem válik a játék C&C-vé!

Majdnem ronda, de finom! A képeket elnézve egyből láthatjuk, hogy ez a Birodalom bizony alaposan „meg3D-sedett”, a részletesség az EE óta mintegy ötszörösére nőtt, és immár szabadon forgatható kamerát kapunk kézbe – zoomolás viszont valószínűleg nem lesz! A program tartalmaz olyan elvárható elemeket, mint valós idejű árnyékolás minden egységnek és épületnek, bump mappingel szépített felületek, tükröződések, sőt, a katonák, járművek és a vér is nyomot hagy a környezeten. 2003-ban azt mondhatom, komolyabb játékoknál a felsorolt elemek már alapnak számítanak, összességében pedig a grafika, a képek és videók alapján eléggé fakónak és élettelennek tűnik, nem nőtt fel a Generals, vagy hogy haza beszéljek, a Panzers gyönyörű színkavalkádjához. Akárcsak anno az Empire Earth, épphogy megüti az elfogadható szintet, bár ez a magával ragadó, egyedi játék-

Az a katapult vajon mit csinál a várfal tövében?

menet esetén senkit sem fog különösebben érdekelni.

Elmaradhatatlan többjátékos mód. Ma már nem jelenhet meg RTS multiplayer támogatottság nélkül, Goodman pedig nagyon komolyan veszi a program ezen részét is. Alapvetően két eltérő játékmódban tehetjük próbára magunkat, ugyanis a szokásos 1-4 órás háborút igénylő lassú birodalomépítős lehetőség mellett helyet kap egy harcközpontú játékmód is, ahol szinte minden menedzselgetés nélkül, kizárólag a csatákon lesz a hangsúly. Az egész kóceráj működtetéséért a Battlefield 1942 multiplayer kódját veszik meg a játékhoz (eddig nem is tudtam, hogy ilyesmit is lehet licenszelni), amit kibővítenek olyan finomságokkal, mint a Blizzard-féle ladder-rendszer – rangokra tehetünk szert, és a besorolás alapján mindig hasonló erősségű ellenféllel mehetünk csatázni. Emellett a legkülönfélébb szűrők biztosítják, hogy a létrehozott játékok dzsungelében mindig megtaláljuk a számunkra ideálisat: hadba vonulás előtt akár ellenfelünk teljes addigi pályafutásának részletes statisztikáit végigböngészhetjük, sőt, okulási céllal, még a lejátszott komolyabb meccsek visszajátszásait is letölthetjük!

Az Istenember teremtése. Ha Rick Goodman mostani alkotása is olyan igényes és hangulatos lesz, mint korábbi programjai, akkor lassan el is hagyhatja az egyik „o” betűt a vezetéknevéből, a stratégiai játékosok istenként tisztelhetik személyét. A tervbe vett újdonságok valóban ígéretesen hangzanak, engem csak a játék volumenéhez képest szokatlanul rövid – alig két éves - fejlesztési idő aggaszt, no meg hogy az Activision ha törik, ha szakad, karácsonyra ki szeretné hozni a játékot – az ilyesfajta sietségen pedig nem egy nagy név csúszott már el. Mindenesetre ha csak az ígért dolgok felét sikerül jól megvalósítani, és egy pöttyet a grafikus motoron is tupíroznak, biztosra vehetjük, hogy a karácsonyi szezon egyik győztes befutójával állunk szemben.

Kissé sűrű lett a környék a XX. századra

Feltűnő zászlójelzés: csak a miheztartás végett

Greg5

Ami bíztató: Rick Goodman személye és az Empire Earth kapcsán szerzett tapasztalatai.

Ami aggasztó: az Empire Earth-höz hasonlóan megint túl sokat akarnak. Képesek lesznek-e kellően kiegyensúlyozni a játékot.

Összességében: ha a készítők betartják az ígéreteiket, az RTS-ek új mérföldköve válhat belőle.

CD melléklet

csalás háttérkép javítás demo

CONTRACT J.A.C.K.

Fejlesztő: Monolith **Kiadó:** Vivendi **Megjelenés:** 2003 november 21.

A bátor szívvel immár sikercsapatnak nevezhető Monolith váratlan, meglepő és elsőre eléggé eretnek ötlettel állt elő. Kiegészítő lemezt készítenek sikerjátékukhoz, a No One Lives Foreverhez, ám a siker egyik fő alkotóelemét, a bájos Cate Archer szuperkémet kihagyják belőle. Helyette lesz egy morcos bérgyilkos, aki nem szégyenli összevérezni a kezét, sőt direkt élvezi, a lopakodást pedig pörgős akció váltja fel. Az amúgy megrögzött NOLF-rajongó meg azon kapja magát, hogy ennek olvastán még eretnekebb gondolat hagyja el meggondolatlanul ajkait: „na végre…”

A Monolithnak bizonyos – mondjuk így - morális gondjai mindig is voltak a játékkal: nevezetesen, hogy ez egy akciódús kémtörténet, melynek főhőse ráadásul egy hölgy, mégis FPS-ről lévén szó, a játékosok a világ megmentése címén rettentő vérengzéseket követtek el. Sőt ezt még meg is ideologizálták, mondván: a cél szentesíti az eszközt. Épp ezért erősítették a fejlesztők a dolog lopakodós oldalát a második részben, amely persze az adrenalin-bajnokoknak nem tetszett annyira. Úgy tűnik, a cég kreatívjai végre megtalálták a megoldást, ráadásul több legyet is ütöttek egy csapásra: dobjunk piacra egy kiegészítő korongot (légy 1), legyen ennek főhőse egy aljas és vérszomjas bérgyilkos (légy 2), aki az örök mumus, a H.A.R.M. megbízásából öl, ezzel is kihangsúlyozva e szervezet bűnös és gonosz mivoltát (légy 3).

J.A.C.K. A cím egy szójáték. A lassan a Monolith védjegyévé váló, szokásos rövidítés ezúttal egyértelműen feloldható: Just Another Contract Killer, azaz „csak egy újabb bérgyilkos”, de maga a szó egyben főhősünk nevét is takarja – ő Jack, John Jack (nem csoda, hogy bűnöző lett, ilyen névvel…). A sztori a NOLF 1 és 2 közötti időszakban játszódik. Egy olasz bűnbanda, a Danger Danger (Veszély Veszély) szívesen átvenné a vezető helyet a bűn világában, ám azt legnagyobb bánatukra a H.A.R.M. uralja. Épp ezért régi ismerősünk, a jó öreg Dmitrij Volkov megbízza Jacket, hogy lépjen akcióba – neki amúgy személyes ügye is a dolog, hiszen az olasz banda vezére, Il Pazzo kényszeresen és minden áron ki akarja heréltetni szegény hősünket. (Újabb szójáték - il pazzo olaszul „az őrült”, ill pedig angolul annyit tesz: beteg.) A játék elején Jack épp az űrben száguld magányosan és apatikusan, ismeretlen célja felé – rossz befejezése egy amúgy sem fényes napnak. Menet közben leperegnek előtte az események – a H.A.R.M. űrállomásán volt, jött valami kerge nő, nagy robbanások, aztán sötétség.

Gondolom, mindebből már látszik, hogy a szokásos eszetlen humor megint belengi a játékot, és újra találkozunk jó pár ismerős arccal valamint új szemszögből ismerhetünk meg pár régi helyszínt (Ilyen a fent leírt, az első részben felrobbantott űrjármű, de az egyik megjelent képen lévő szoba engem például kísértetiesen emlékeztetett Melvin barátunk ohioi házának belsejére). Mivel mindkét részt érinti a sztori, és a fő karakter (természetesen John mellett) maga a főnök, Volkov lesz – a fejlesztők rejtélyes megjegyzése alapján új, meglepetésekkel teli szerepben -, az ígéretek szerint egy rövid, ám annál emlékezetesebb közjátékban felbukkan a bájos „Fox” Archer is. A fent említett két helyszín – Olaszország és a világűr – mellett az „egzotikus” (a fejlesztők mondták így) Csehszlovákia is bemutatkozik. Úgy tűnik, mostanság nemcsak Hollywood fedezte fel magának északi szomszédunkat, hanem a játékipar is (lásd: az új Indy és Tomb Raider).

Az árnyékos oldal. A magas, magánakvaló és nem túl barátságos John Jack a szexi Cate abszolút ellentéte, úgyhogy finomkodás, pasztellszínek és „flower power” helyett több akcióra, igazi vérgőzös, lőporszagú menetekre számíthatunk a 10 küldetés során (Ily módon tehát hősünk a 47-es kódszámú, kopasz kollégájának is kontrasztja, a direkt előrenyomulás és meggyőzés híve). Az első pár etap amolyan felvételi vizsga, melyben a H.A.R.M. kipróbálja, hogy az amúgy jó nevű és bűnözői körökben elismert killer megfelel-e az ő kíva-

Az nem egy *kispolszki* a háttérben?

Remélem emelhető a géppuskám orra…

A jobb oldali katona öngyújtója felrobbant

BÓNUSZ INFO

A széria ezt megelőző darabja - mely időrendben ugyan később játszódik - számos rangos díjat tudott begyűjteni az idők folyamán. Előbb a GameSpy-tól kapta meg az Év játéka titulust, majd az IGN választotta 2002 legjobb single-player akciójátékává.

Az idei évet is jól kezdte a No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, hiszen január elején a Nemzetközi Sajtóakadémia 2003-as Golden Satellite díját nyerte el, a hangzatos *"New Media for Outstanding Execution of a Gaming Concept - Game of the Year"* kategóriájában.

Ezt az árnyékot minimum érdekesnek kell neveznünk

Okos dolog lődözni egy ekkora rakéta mellett?

nalmaiknak is – persze itt ne tessék irodai elbeszélgetésekre és mások fegyverének pucolására gondolni... Ezután jön maga a nagybetűs megbízás, azaz az olaszok tervének kipuhatolása, és minden eszköz bevetése Volkov és csapata mellett. A további árnyalások végett csapjunk ide két gondolatot a Monolithos urak nyilatkozataiból. Az egyik, hogy mint említettem, a játékmenet inkább a nyersebb, direktebb NOLF felé hajlik, azaz semmi lopakodás (és nuku gadget, sőt az egész NOLF2-es fejlődési rendszert is ki lett hajítva a fejlesztés során, mivel túl nehézkesnek találtatott, hiszen nem illett a pörgős tempóhoz, sőt inkább visszafogta azt). A másik, hogy a fent emlegetett humor ezúttal mindebből adódóan picit árnyaltabb lesz, amolyan Ponyvaregényes hangulatra kell felkészülnünk, ami egyrészt a fentiek ismeretében részint logikus, másrészt egyáltalán nem negatívum, sőt...

Az, hogy a dolog mennyire az akcióra van kihegyezve, jól jelzi az is, hogy a játék kezelésének finomítását is ennek szellemében végezte a csapat: nincs például többé Move Body gomb, ezt a feladatot átvállalja a multifunkciós Action - ám helyette megjelent egy Drop Object parancs, melynek hatására egy váratlan szituációban hősünk azonnal elhajítja a kezében lévő tárgyat, hogy fegyvert ránthasson, és pikk-pakk „szolgálatba helyezze magát".

Látvány, élmény, tűzerő. Kiegészítőről lévén szó a grafika terén az apróbb polírozásokat leszámítva sok változásra nem kell számítanunk, de tulajdonképpen erre szerintem nincs is szükség (én legalábbis elégedett voltam a látvánnyal), a NOLF3-ra majd úgyis kapunk új erőművet. Bár az a stuff még nincs bejelentve, amikor az egyik külhoni online magazin kipróbálhatott egy pályát, és megjegyezték, hogy az AI a NOLF2-höz képest fejlettebbnek látszik (ami akár rákészülés is lehet az új részre), a fejlesztők csak annyit mondtak: „Egyszerűen azt akartuk, hogy picit más legyen.". Tény, hogy az említett próbamenetben igen finom kis tűzpárbaj alakult ki, több irányból befutó, egymást segítő és fedező, fedezékbe ugró és lesből tüzelő ellenséggel, akik a megfutamodó játékost a világ végéig kergetik, ha kell. Kapunk pár új fegyvert is, sőt egy régi játszótárs is visszatér: a fejlesztők a korai interjúkban rejtélyesen utaltak egy olyan készségre, mely egyik kedvencük volt az első részben, de a másodikban nem szerepelt. Hamar kiderült, hogy a jó öreg Bacalov Correctorról van szó. Régi motorosok biztosan emlékeznek még rá – bikaerős pisztoly, teleszkóppal, robbanólövedékkel töltve, hátránya, hogy hangos és lassú újratölteni. Épp emiatt szóló módban nem volt annyira hasznos (főleg sok ellenség ellen, vagy ha nem akartad, hogy korán felfedezzenek), de multiban annál nagyobb sikert aratott. Az új készségek közül a leglátványosabb egy Cyclone nevű lézerpuska-prototípus, mely szép zöld fénnyel sütögeti az ellent, és az arzenál részét képezi még jó adag C4 is, a látványosabb be- és kilépők kedvéért (nyilván ez helyettesíti Cate körömcsipesz-tolvajkulcsát...). Természetesen lesznek vezethető járművek is, szám szerint ketten; egyikük egy Vespa robogó, az elejére szerelt jókora gépágyúval, a másik egyelőre nem ismert, de fegyver erre is lesz szerelve, az már biztos.

Csemegék dögivel. Az első jó hír: a játék teljesen önálló lesz, tehát nem kell hozzá az eredeti stuff. Külön hab a tortán, hogy „felugrásból" tartalmazza a NOLF2 összes eddigi többjátékos mókáját, azaz az alap kooperatív mellett az eddigi patchekben kiadott DM, TDM, és a legfrissebb Doomsday módokat is. (Ez utóbbi amolyan CTF-szerű, igen finom darab – ezt is érinti a fent leírt változás, hiszen a „doomsday device" darabjait is a Move Body gombbal kellett felvenni és letenni.) Ezen kívül az ígéretek szerint meglepetésként egy teljesen új mod is szerepel majd, – sőt, az eddig a mod fejlesztőeszközökhöz példaként kiadott, hivatalosan nem támogatott Demolition is bekerült a csomagba, persze jelentősen átdolgozva, teljes értékűként. Természetesen a korongon rajta lesz a szerkesztő, alaposan kipofozva, teljes harci díszben, komplett dokumentációval, külön a moddereknek dedikálva, a minél nagyobb termelékenységre buzdítva őket (mondjuk a Sierra a Half-Life példájából kiindulva dollárban is ki tudja fejezni ennek közvetett és közvetlen hasznát, úgyhogy ez a hír kevéssé meglepő, ám felettébb örvendetes). A multiplayer pályák között lesz pár, picit feljavított régi, és jó pár új is. Annyit azért megjegyeznék, hogy minderre szükség is lesz, ugyanis egy kérdésre válaszolva Craig Hubbard, a vezető fejlesztő annyit mondott, hogy a játék szóló módját egy tapasztalt játékos öt óra alatt végig tudja tolni, ami azért elég soványka, felettébb rémisztő és roppant elkeserítő, remélem, azért ez még változik - persze mit várok én ma ennyi pénzért (ennyi = kb. 30 dollár)...

Csak már őszülne... Sok találgatás kapott már lábra az ügyben is, hogy vajon mennyire puhatolózás, felmérés ez a játék – tehát akár a fejlesztők, akár (sőt inkább) a kiadó részéről talán egyfajta esélylatolgatás, milyen irányban érdemes továbblépni, milyen legyen a következő NOLF. Mert hogy lesz, az biztos, az eddigi két rész egyértelmű üzleti siker, kár lenne abbahagyni. Ezek a dolgok persze nem igazán érdeklik az átlagjátékost, ő csak játszani akar, és idén ősszel, úgy november táján máris megkezdhetjük az ismerkedést a kémek világának túlsó, árnyékos felével, az ellenséggel, amely saját fajtáját öli halomra. Én már nagyon halmoznám...

]{redenc

AMI BÍZTATÓ: A NO ONE LIVES FOREVER VILÁGA, ÉS EDDIGI SIKEREI. A MEGSZOKOTT, MAGAS SZINVONALÚ AI.

AMI AGGASZTÓ: A JÁTÉKMENET EGYSZERŰSÍTÉSEI TÖNKRETEHETIK A NOLF HANGULATOT.

ÖSSZESSÉGÉBEN: EGY, AZ EDDIGIEKTŐL MERŐBEN MÁS NOLF JÁTÉKOT KÉSZÍTENEK A MONOLITH MŰHELYÉBEN, FELTEHETŐLEG MÁS CÉLCSOPORTNAK. REMÉLJÜK, A JÁTÉK CSAK A KOMMERSZ, ÉS NEM A GAGYI IRÁNYÁBA FOG ELMOZDULNI.

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

VAN BUREN: FALLOUT 3

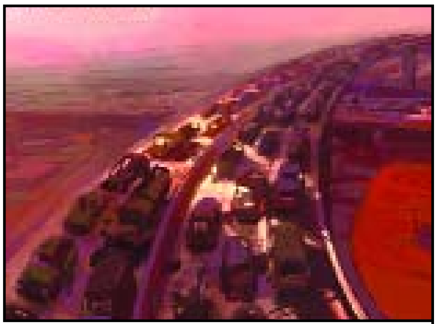
Fejlesztő: Black Isle Studios **Kiadó:** Ismeretlen **Megjelenés:** Nem ismert

Az utóbbi időkben pletykarovatunk állandó szereplője az RPG-iről elhíresült Black Isle csapat titokzatos, Van Buren kódnév alatt futó projectje – ami sokak szerint minden idők egyik legjobb RPG-jének, a Falloutnak a folytatása. Mivel a játékról semmilyen hivatalos információ nem létezik, oknyomozó kommandónk felkutatta a fejlesztők elmúlt öt évből származó összes nyilatkozatát, elejtett megjegyzését, és az alábbi (remélhetőleg igen érdekes) képet rakta össze az információ-morzsákból...

A Fallout 3 fejlesztésének története egészen ’99 elejéig nyúlik vissza, a Fallout 2 megjelenése utáni hónapokra. Az atomháború utáni lepusztult, Mad Maxes világban játszódó RPG világszerte elsöprő sikert aratott, és a fejlesztő csapat - néhány alapító tag kilépése után megfogyva bár, de törve nem – belevágott a harmadik rész elkészítésébe. A project azonban túl nagy volumenű lett volna a gazdacég Interplay akkori pénzügyi helyzetéhez mérve, így a társaság pár hónap munka után kénytelen-kelletlen átállt a „gyorsan üssünk össze valamit, ami hoz egy kis pénzt” munkacímű Icewind Dale-re. 2000 nyarára elkészült a játék, de a csapat csak részlegesen térhetett vissza a Fallouthoz - a többség szét lett szórva az Icewind Dale kiegészítője, a soha meg nem jelent Torn, és a Baldur’s Gate 2 között. 2001 júniusára állt össze újra a Fallout-team, és folytatták a harmadik rész érdemi munkálatait. Ekkor kapta meg a project a Van Buren kódnevet, és elvileg azóta csaknem zavartalanul (csupán az Icewind Dale 2, a BG2 Throne of Bhaal és a konzolos BG Dark Alliance fejlesztésébe kellett hébe-hóba besegíteniük a srácoknak...) készül a legendás játékot trilógiává bővítő Fallout 3.

Szilánkok. Innentől a megszokott PC Gurus előzeteseknél kissé hézagosabb infók következnek, lévén a játék hivatalosan nem létezik, így sajtóanyag híján sok részletet egyelőre sűrű homály fed. Az egyik ilyen a játék története, amiről csupán annyit lehet tudni, hogy az első két rész után játszódik, de nem az azokban elejtett történetszálakat veszi fel: új főhőssel teljesen új kalandokban lesz részünk. A második részben nagy szerepet játszó Enclave szervezetnek is nyoma vész.
A Fallout világa technikailag egy kicsit fejlettebb lesz, viszont sokkal kevesebb lőfegyvert és lőszert találhatunk majd, igazi kincsnek fog számítani a muníció, illetve egy-egy nagyobb kaliberű mordály. Fontosabbá válik a közelharc, a számszeríjak és egyéb egzotikus fenyítő eszközök.

Ha harc, hát legyen harc! A Falloutok sava-borsát jelentő csaták továbbra is a megszokott körökre osztott mederben maradnak, de



Csúcsforgalom a Fallout-körúton

A T-XXL-es modell: telefonfülke gépágyúval

TITOKZATOS KÓDNEVEK

A Black Isle nemcsak a Van Burennel kapcsolatban játszik kódneves-titkolózóst a világ játékosaival, egy egész sor egyéb – pletykák sorát gerjesztő – titkos fejlesztésük zajlik.

Fallout Fantasy: ez a legkönnyebb ügy, jó ideje bejelentették már, hogy a Reflexive Entertainmenttel közösen készített Lionheartot takarja a név.

Monroe: szinte semmit nem tudni a projectről, bár Feargus Urquhart már tavaly februárban azzal hitegette a játékosokat, hogy heteken belül megtörténik a Monroe bejelentése. Sokáig a Baldur’s Gate 3-at gondolta a netes folklór a kódnév mögé, mostanában azonban fel-felbukkan a Torment 2 neve is.

Jefferson: a legnagyobb kérdőjel. Jó ideig úgy tűnt, a Fallout 3 engine-je rejtőzik a név mögött, de idén tavasztól olyan nyilatkozatok láttak napvilágot, amelyek ezt cáfolják. Jelenleg egy biztos pont van: a Jefferson ugyanazt az enginet használja, mint a Fallout 3.

Fool: Nem nehéz a kódnévbe belelátni a Fallout Online cím rövidítését, bár a project létezésnek tényét nem erősíti sem a név jelentése (fool = bolond), sem az, hogy rendszeresen április eleje körül érkeznek hírek a fejlesztésről...

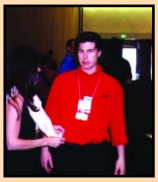
A FŐBB SZEREPEKBEN

A Fallout 3-sztori több, mint négy éve zajlik, a főszereplők mexikói szappanoperákat megszégyenítő mennyiségben tűntek fel és el az idők folyamán. A tisztánlátás végett lássuk, kik is ezek a jóemberek...

Tim Cain: A Fallout kitalálója és legfőbb guruja... Miután az első részen három és fél évig dolgozott, valami teljesen mással szerette volna folytatni, de Brian Fargo, az Interplay akkori főnöke rákényszerítette a folytatásra. A Fallout 2 megjelenése után Tim kilépett és megalapította a Troika Gamest, ahol az Arcanummal tette le a névjegyét, ma pedig a Greyhawkot és a Vampire Bloodlines-t fejleszti. Saját bevallása szerint egy teljes Fallout 3 design dokumentáció fekszik az íróasztalfiókjában, azonban az Interplay hosszas alkudozás után nem volt hajlandó eladni neki a saját maga által kitalált világ jogait...

Feargus Urquhart: A skót úriember a Black Isle alapítója, és idén áprilisi kilépéséig első számú vezető egyénisége volt. A Fallout 3 fejlesztését már '99 óta forszírozta, de a körülmények mindig közbeszóltak, előbb Icewind Dale, aztán Baldur's Gate 2, majd Torn lett álmai projectjéből. Pár napja megalapította új cégét, az Obsidian, ahová régi designer-kollégáit gyűjtögeti nagy hévvel (nevének helyes kiejtésével pedig külön fejezet foglalkozik a Játékszakma legnagyobb rejtélyei című lexikonban, közvetlenül a „Mikor jelenik meg a Duke Nukem Forever?" után...).

Chris Avellone: A Black Isle-on belül működő North Shore csapat nagyfőnöke, a zseniális Planescape Torment fő designere, és a Fallout 2 New Renojának tervezője. Sokáig ő volt a bukdácsoló Fallout 3 vezető designere is, mígnem idén júniusban kilépett a Black Isle kötelékéből, majd Urquhart cégében tűnt fel társalapítóként.



Chris Parker: Feargus Urquhart jobbkeze, egyébként a Blizzard tesztereként kezdte a pályát jó tíz éve. A Black Isle-nál az Icewind Dale és a Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal projectvezetőjeként szerzett magának hírnevet. A Van Buren projectbe designerként segített be, ma Urquhart csapatát erősíti.

J.E. Sawyer: A Van Buren project vezető designere. Komoly Falloutos múltja (a második rész összes párbeszédét ő írta) mellett az Icewind Dale két részének és a Heart of Winter kiegészítőnek volt a fő designere.

BÓNUSZ INFO

A Fallout a játéktörténelem egyik legtöbbször félrefordított, félreértelmezett címe. A kifejezés jelentése „nukleáris csapadék", és ezúton gratulálunk mindazoknak, akik tükörfordításban a „kiesés" szóval próbálták magyarul helyettesíteni. Ha már itt tartunk, említsük meg a másik félrefordítás-király Half-Life nevét is, ami az atomfizikában használt „felezési idő" kifejezéssel fordítható, és még véletlenül sem „fél életet" jelent.

emellé alternatívaként bejön a Baldur's Gate-ből megismert bármikor megállítható real-time mód is (és itt hadd oszlassunk el egy népszerű tévhitet, miszerint ezt a „fél-real-time" harcot a Baldur's Gate találta volna fel. Igaz, a játékosok nagy része ott találkozott vele először, de valójában a Darklands című, '92-es keltezésű méltatlanul elfeledett RPG fejlesztőcsapaté a feltalálói érdem). Nagy hangsúlyt kap a puszta kezes harc, különféle kombók bevitelével apríthatjuk az ellent. Teljes átdolgozáson esett át a célzott támadások, és kritikus sebzések rendszere. Veterán Fallout-rajongók emlékezhetnek még az első két rész szemre célzott joker-támadására – nos, a harmadik epizódban a vakítás esélye drasztikusan csökken, és újabb megfontolandó kritikus sebzések (csonkolások és egyéb nyalánkságok) csábítják majd az önjelölt hentesharcművészeket.

Karakterfejlődés. Ha Fallout, akkor SPECIAL – szól a rajongók kórusa, és nem kell csalódniuk, a harmadik rész is a bevált szerepjáték-rendszert alkalmazza. (Nem rajongóknak: a SPECIAL hét alaptulajdonságon, 14 képzettségen alapuló karakterfejlesztési rendszer, érdekessége a „perk"-nek illetve „tarit"-nek nevezett különleges előnyökkel illetve hátrányokkal járó jellemvonások használata.). A harmadik rész nagy újítása a tárgyak (lőszer, páncélok, fegyverek, gyógyszerek, drogok) gyártása, és különféle szerkezetek (fegyverek, járművek) tuningolása, amihez a megfelelő képzettség, alapanyag, szerszámok, és egy megfelelően felszerelt labor vagy műhely szükséges.

A játék világában az életet a száznyi NPC (AI irányította szereplő) viszi, akik közül több tucatnyi be is állhat hősünk mellé kalandozni. Természetesen ezen társak fölött nem kapunk irányítást, hogy golyófogónak használjuk őket, hanem mind a maga jellemének és céljainak megfelelően segít vagy tesz keresztbe nekünk, így rángatva újabb kalandokba hősünket.

Sztárvendég: a Doom 3 dagadt zombija!

A kötelező 3D. Sokáig kísérleteztek a srácok a soha meg nem jelent Stonekeep 2 engine-jével és a first person nézettel, de aztán hál'istennek maradtak a bevált látványvilágnál. Az újítás „csak" annyi, hogy az első két Fallout izometrikus, madártávlatból szemlélt világa új, 3D köntöst kap. Zoomolhatunk akár Neverwinter Nights-közelségig be- , és Age of Mythology perspektíváig kifelé. A 3D motor jótékony hatással van az alkalmazható karakteranimációk mennyiségére is: ez kb. 180-200-at számlál majd minden karakternél. A motor egyébként 1000 poligonos figurák mozgatására képes, akár 1600*1200-ban, mindenféle grafikus effekttel, dinamikus per-pixel megvilágítással, volumetrikus árnyékokkal megtámogatva – akik látták, mind el voltak tőle ájulva, és ami még nagyobb szó, sikerült átmenteni a 3D-be a régi Falloutos hangulatot is!

Mad Max megy a levesbe. Ennyit lehetett megtudni jelenleg titkosszolgálati módszerek alkalmazása nélkül, és a lehetőségekhez képest a legkevesebb titoktartási szerződés megszegésével a Fallout 3-ról. Remélhetőleg még az idén megtörténik a hivatalos bejelentés – aztán majd ha látjátok a sok megaexkluzív-világpremier előzetest a játékról, emlékezzetek, hol olvastatok róla először...!

Lapzárta után érkezett! Brian Fargo új cége (ő a Fallout 1-2-t kiadó Interplay alapítója, és majd' 20 éven át vezetője), az InXile megvette a Bard's Tale és ami számunkra most még érdekesebb, a Fallout fő ihletadójának számító Wasteland című régi C64-es játék licenszét. Lehet, hogy a Fallout 3 / Van Buren után egy esetleges Wasteland 2-ben térhetünk vissza a posztapokaliptikus sivatagba...?

Hancu

AMI BÍZTATÓ: A bevált játékrendszer, harc és az egyedi Fallout-világ

AMI AGGASZTÓ: Az eredeti fejlesztőcsapatbűl elég kevesen maradtak...

ÖSSZESSÉGÉBEN: Bár még a hivatalos bejelentés is messze van, nem hogy a játék megjelenése, de ha egyszer kész lesz, minden RPG-rajongó álmát válthatja valóra

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

QUAKECON 2003

A dallasi Adam's Mark Hotel előkelő halljai, antik bútorai és többszáz kilós kristálycsillárai sok mindent láttak már életükben, de ilyet még biztos nem: négy napra mintegy négyezer vérbeli számítógépes játékos vette hatalmába a patinás szállodát, hogy részt vegyenek az id Software hagyományos játékpartiján, és tanúi legyenek a Doom 3 multiplayer világpremierjének.

Doom 3: amire mindenki várt. Pontosan azt kaptuk, amit az id ígért: döbbenetesen néz ki, és élvezetes vele játszani! – legrövidebben így foglalhatnánk össze a négyezer „bétateszter" véleményét a Doom 3 multiplayerről. Nem definiálja újra a műfajt, nem hoz forradalmi ötleteket, a játékmenet tulajdonképpen a Doom 2-ét idézi: négyen szaladgálnak a pályán és lövik egymást. Nem olyan kifinomult, mint egy Battlefield vagy egy Counter-Strike, de igencsak intenzív és szórakoztató. Az id bevallottan az egyszemélyes játékra koncentrál, a deathmatch pályákat egy külső csapat, a Splash Damage (Wolfenstein Enemy Territory) készíti. Mivel a hálózati kód és a pályák még erősen optimalizálatlan állapotban voltak, a játék 640*480-as felbontáson élsimítás nélkül (azaz totál grafikai minimumon!) futott GeForce FX 5900-as kártyákon, Linux alatt – és ezzel együtt szédítően nézett ki, az általános vélemény szerint ezzel a lebutított grafikával is simán viszi a „minden idők legszebb játéka" címet!

Az egyetlen kipróbálható pálya egy fémes hi-tech katonai állomás volt, aminek jó része rémálomszerű démoni barlangrendszerré alakult át, vöröses megvilágítással, rengeteg tűzzel és vérrel. Először lehetett akcióban látni Carmack saját fejlesztésű fizikai engine-jét, ami az id-sek szerint sokkal kevesebb erőforrás foglalása mellett életszerűbben viselkedik, mint a konkurens játékok (Half-Life 2...) által használt Karma-variánsok – és megvalósítható benne a jó öreg rocket jump, stafe jump és további trükkös mozdulatok. Lerombolható és lövésekkel mozgatható tereptárgyak (többek között egy plafonról lógó hulla), szétlőhető üvegablakok, és kilőhető-mozgatható fényforrások teszik a hangulatot még teljesebbé. A fegyverarzenál egyelőre a pisztoly – shotgun – géppisztoly – plazmavető – rakétavető vonalon mozgott, de a fejlesztők ismét megerősítették a láncfűrész és a BFG létezését. Használható még emberünk puszta ökle, ami a berserk powerup felvétele után válik szánalmasból halálos fegyverré. A közelharc egyébként is jellemző volt a játékmenetre, bár ez inkább a pálya (sok szűk folyosó, kevés nyílt tér) specialitása lehet, mint a játék egészéé. Ugyanebből adódik, hogy a játék tempója is jóval lassabb volt, mint pl. a Quake 3-é. A játékmódok között a normál és 2-2 elleni deathmatch, valamint a Last Man Standing érhető el – mivel a hálózatos játék szereplőinek száma négy főben van maximalizálva (az engine elbír többet is, a játék és a pályák sajátosságai miatt kellett korlátozni), kifinomultabb csapatjátékoknak sok értelme nem is lenne. Az egyetlen igazi nagy újítást a játék pixel-pontos ütközésvizsgálata hozta: a lövedékek halálpontosan csapódnak be, nincsen „de hát ez mellé ment és mégis eltalált", akár az is megtörténhet, hogy egy rakéta a delikvens lábai között vagy a karja alatt suhan el... A játék fejlesztő eszközei a megjelenés napjától elérhetők és publikusak lesznek, a program minden beállítást kódolatlan textfile-okban tárol, így a mod-készítők könnyedén változtathatják a játékot kényük-kedvük szerint.

Újra a figyelem középpontjába került a Doom-film, aminek a jogait először 10 éve Ivan Reitman vette meg, aztán volt szó egy Schwarzenegger-féle feldolgozásról is, most pedig a Warner Brothers-hez került. Hollenshead szerint „soha nem voltak még ilyen jó kilátásai a Doom mozinak, mint most". Végül néhány szó a konzolos változatról: a Doom 3 Xbox-verzióját a Vicarious Visions készíti, ők portolták a Tony Hawk-sorozatot GameBoyra, illetve a Jedi Knight második és harmadik részét Xboxra. Állításuk szerint az Xbox tökéletesen alkalmas a Doom 3 futtatására, csak a szűkös memória okozhat gondokat.

EZERMESTEREK

A QuakeCon hagyományosan a sok komolyság mellett az őrült versenyek otthona is. Idén az Nvidia és a Logitech szponzorálásában gyorsasági PC-összeszerelő bajnokságot tartottak. Aki rakott már össze házilag PC-t, nagyon jól tudja, mennyi szöszmötöléssel jár, és milyen hosszú az út a bedobozolt alkatrészektől a működő gépig. Nos, a verseny győztesének gépe 12 perc és 44 másodperc elteltével jutott el az első bootolásig – lehet edzeni, hátha valaki jövőre megdönti a rekordot!

Quake 4: nesze semmi, fogd meg jól. Pontosan két évvel ezelőtt, itt a QuakeConon jelentették be a Quake 4 fejlesztését, idén pedig mindenki arra várt, hogy végre valami kézzelfogható is bemutatnak belőle. Hát nem. Rick Johnson vezető programozó most is elmondta, hogy lassan, de biztosan halad a fejlesztés, a játék a Quake 2 sztoriját viszi tovább, és bár lesz benne multi, de az egyszemélyes játékra koncentrál inkább, hogy nagyon szoros az együttműködés az id-vel, és a legnagyobb kihívást a grafika állítja a csapat elé, de semmi gond, 25 grafikus tolja a Quake 4 szekerét teljes erőbedobással – és ennyi. A legérdekesebb bejelentést Todd Hollenshead, id-vezér tette, miszerint a jövő évi QuakeCon teljes mértékben a Quake 4 körül fog forogni. Hát köszönjük szépen, ez magyarra fordítva annyit tesz, jövő karácsony előtt semmiképpen ne várjuk a játékot, sőt az eddigi tempó alapján örülhetünk, ha valamikor 2005-ben megjelenik... A szintén két éve bejelentett szupertitkos Nerve-projecttel kapcsolatban (Doom 3-motoros online játék a Return to Castle Wolfenstein fejlesztőitől) még ennyi újság sem volt, csak a szokásos „előbb-utóbb lesz hivatalos bejelentés, de addig semmit nem mondhatunk”.

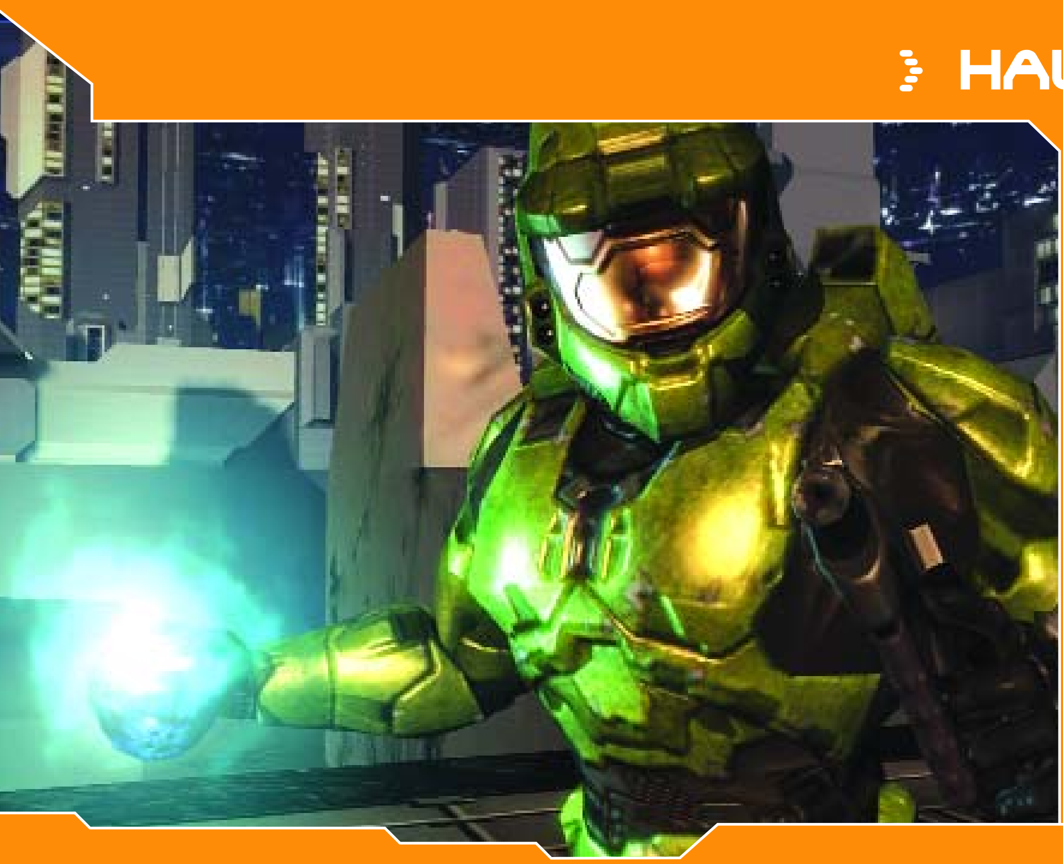
Carmack-morzsák. A hagyományosan az egyik legnagyobb érdeklődéssel övezett esemény, John Carmack előadása idén sajnos John betegsége miatt elmaradt. A programozó-zseni személyesen csak az utolsó napon jelent meg a show-n, de akkor is csak ímmel-ámmal válaszolt a kérdésekre. Carmack elmondása szerint az összes eddigi engine-je közül az új Doom megírása volt a leginkább problémamentes, a renderelő mag már két éve készen van, és az optimalizálást kivéve azóta jóformán semmit sem változott. A hardverek fejlődése viszont rengeteg, Carmack fantáziáját izgató kihívást hozott azóta... A gondolatmenet végén John cáfolta a pletykákat, tehát minden ellenkező híreszteléssel szemben NEM vonul vissza a programozástól a Doom 3 után: mint elmondta, „még legalább egy renderelő engine-t meg kell írnom”. John az id-t a „saját sikerei fogságában élő cégnek” nevezte, akiknek eddig a közönség elvárásai miatt muszáj volt az FPS-műfajon belül maradni – ennek azonban vége! Az id-csapat magja már több, mint tíz éve gyárt FPS-eket, és már nagyon unják ezt, szeretnének valami újat, igazán innovatívat alkotni (ezért is adták ki a Quake 4-et a Ravennek külsős munkára). John elmondása szerint a következő játékuk biztosan nem Wolfenstein, Doom vagy Quake-folytatás lesz, és lehet, hogy számukra teljesen új játékműfajban próbálják ki magukat – először egy kisebb, budget kategóriás kísérleti játékban. (Némileg ellentmond ennek Todd Hollenshead kijelentése, miszerint biztosan nem váltanak játékstílust.) Emellett jó ötletnek tartaná a régi id-játékok, vagy akár id-készítette motorra alapuló játékok remix-kiadását, a játékmenetet érintetlenül hagyva, de a grafikát, fizikát stb. az új Doom 3 engine-re átírva. Kitért még egy kicsit a kényes kérdésre, Greame Devine a napokban bejelentett távozására a csapat kötelékéből: John szerint ez semmilyen tekintetben nem érinti a projectet, lévén Graeme igen korrekt módon csak azután lépett le, hogy befejezte fő feladatát, a játék hangrendszerének programozását.

Jövőre, veletek, ugyanitt! Az idei QuakeCon nem volt olyan szenzációs bejelentésektől hangos, mint a tavalyelőtti, nem kaptunk annyi új információt a fejlesztőktől, mint tavaly, de ezzel együtt a játékvilág egyik legizgalmasabb, legérdekesebb eseménye maradt. Jövőre pedig... nos, remélhetőleg sűrű Quake 4 bemutatók fogják kirobbantani a Doom 3-partikba belefeledkezett látogatókat a monitorok mögül!

Hancu

A versenyek

Bár a pálmát mindenképpen a Doom 3 multi vitte, a legkeményebb deathmatchek a QuakeCon hivatalos pénzdíjas bajnokságain zajlottak. A fő versenyszámot, a Quake 3 Arena 1-1 elleni küzdelmeit a tavalyelőtti, és 2000-es bajnok ZeRo4 aránylag könnyedén nyerte - miután a címvédő Daler elvérzett a selejtezőkben - a döntőben a kevésbé ismert svéd Z4muzt lehengerelve. A kaliforniai srác húszezer dollárt tehetett zsebre, ezzel a játék történetében másodikként átlépve a százezer dolláros össz-nyereményösszeget. A Return to Castle Wolfenstein csapatversenyben az európai klánok csúnyán elverték a helyieket, a győzelmet veretlenül szerezte meg az iNfensus csapata, a svéd házidöntőben az AMD által szponzorált GamePointot legyalázva.



Mivel vészesen közeledik a Halo PC-s verziójának premierje – a jelenlegi álláspont szerint szeptember 12-e lesz a nagy nap – úgy gondoltuk, hogy megpróbálunk minél többet megtudni a programról. A nyomozás során jutottunk el Randy-hez, aki készségesen válaszolt kérdéseinkre.

- Hello, első kérésünk az lenne, hogy mutatkozz be olvasóinknak.
- Randy Pitchford vagyok, a Gearbox Software elnöke. Jelenleg a csapatommal a 2001 végén Xboxra megjelent Halo PC-re történő átírásával foglalkozunk.

- Akkor folytassuk továbbra is az alapokkal, kérlek mutasd be röviden a Halot, milyen is volt ez az xboxos játék.
- Először is szerintem ez az utóbbi évek egyik legjobb konzolos játéka! Egy FPS-ről van szó, amely egyedül elérte, hogy az Xboxot piacképes gépként tartsák nyilván. A történet, mint minden Bungie-játéknál, itt is igen kidolgozott, rengeteg olyan részletet is dokumentáltak, amelyek a játékból nem derülnek ki – nem véletlen, hogy már két könyv is megjelent a játék alapján.

- Mégis, nagy vonalakban mi a háttérsztori?
- A XXV. század közepén járunk, amikor az emberiség először találkozik intelligens idegen lényekkel. Sajnos a találkozás nem sikerül vidámra, ugyanis a magát Covenantnak hívó, több fajból álló szövetség megtámadja az emberi flottát. Technológiájuk igen fejlett, csak néhány különlegesen kiképzett harcos, a SPARTAN-ok képesek velük szemtől szemben felvenni a harcot. Ám még az ő erejük sem elég az invázió megállításához, a Covenant erők egyre közelebb jutnak a Földhöz. A végső katasztrófát megelőzendő minden űrhajó számára kötelező előírás, hogy veszélyes helyzetben véletlenszerű koordinátákra ugorjon a hipertéren keresztül. Az utolsó SPARTAN-t – a Master Chiefet – szállító hajó is ezt teszi meg, és amikor előbukkannak a hipertérből, egy furcsa objektumot vesznek észre maguk előtt: egy több tízezer kilométer átmérőjű gyűrűt. Ennek belső felületén mesterségesen létrehozott táj – tengerek, hegyek, mocsarak, dzsungelek – található, no meg rengeteg Covenant. Valamit őriznek, esetleg valamit keresnek; az már a játékos feladata lesz, hogy kiderítse a Halo titkát.

- A játék igen sikeres lett, a Microsoft nagyon jó döntést hozott, amikor konzoljára megszerezte a Bungie programját.
- Igen, nemrég fogyott el a hárommilliomodik példány, ami bármilyen platformon kirobbanó sikernek számít. Eredetileg rengetegen csak a Halo miatt ruháztak be a Microsoft konzoljára, úgyhogy ők igen jól jártak a cég megvételével. Egyébként a Halo körülbelül 50 „Év játéka" díjat nyert, többek között a legfontosabb nyomtatott és online magazinoktól.

- Mit gondolsz, mi lehet a nagy siker mögött, mi volt a legkiemelkedőbb része a játéknak?
- Huh, nehéz kérdés, mégpedig azért, mert szerintem a Halo pont azért lett ilyen népszerű, mert minden része a legvégsőkig volt csiszolva. A grafika akkoriban formabontó volt, a zenékről csak hiperlatívuszokban lehet beszélni, és az ellenfeleket irányító MI mind a mai napig egyeduralkodónak számít. És akkor még nem is említettem a járműhasználat lehetőségét, ami a nagyszerű fizikai motor miatt élvezetes, valamint a – konzolon – párját ritkító lehetőségekkel kecsegtető többjátékos módokat. Minket egyébként leginkább a mesterséges intelligencia varázsolt el, egész egyszerűen bámulatos, amit a Bungie ilyen téren összehozott.

- És ti – azaz a Gearbox – hogyan kerültetek be a képbe, ki keresett meg titeket?
- Minket a Microsoft keresett meg, és bizony nagyon meglepődtünk. Azt gondoltuk ugyanis, hogy már hónapok óta fejlesztés alatt áll a PC-s verzió (a Gearbox 2002 szeptemberében kezdett neki a munkának, annak ellenére, hogy a szerződések aláírása már júliusban megtörtént), álmunkban sem gondoltuk, hogy ilyen szerencsések lehetünk. Talán az is segített, hogy amikor megjelent az Xbox, heteken keresztül csak Haloztunk :).

- Az egyjátékos részben vannak újítások? Új pályák, ellenfelek, esetleg fegyverek?
- Nem, nem, a Bungie úgy döntött, hogy ilyen téren nem akarnak változtatást. Így tehát marad az eredeti tíz pálya, az eredeti alaprajzokkal, marad minden jármű és fegyver. Csak az esetleges grafikai változások alapján lehet megkülönböztetni a két verziót, amennyiben csak egyedül játszunk.

- Hogyan oldottátok meg a mentést?
- Ez egy olyan kérdés, amin rengeteget vitatkoztunk, és még mindig nem született meg a végleges döntés. Az eredeti verzióban ugye automata checkpointok voltak, ezen felül a pályák végén mentett állást a program. Ez általában elfogadott a konzoloknál, viszont a PC-sek a bármikori mentéshez vannak szokva. Viszont a feszültség egy része pont ebből jött, hogy nem lehet ész nélkül rohanni előre. Valószínűleg marad az Xboxos megoldás, azzal kiegészítve, hogy nem csak a pályákat, hanem az egyes szekciókat is újra lehet játszani.

- Nekünk Xboxon a kedvenc játékmódunk a kooperálás volt, ugye lesz erre lehetőségünk a PC-s verzióban is?
- Sajnos nem. Legalábbis elenyésző rá az esély, hogy a bolti verzióban benne legyen. Hidd el, minket is zavar a dolog, mert mi is így játszottuk végig legtöbbször az eredetit. Igen magas prioritást adtunk a kooperatív módnak, de úgy néz ki, túl sok ideig tartana a leprogramozása, így inkább a teljesen új online játékra, a hálózati kód tökéletesítésére törekedtünk. Ha gyorsan találunk valami igényes megoldást, a felmerült technológiai jellegű problémákra, akkor benne lesz – ha nem, akkor sajnos kimarad.

- Mit kell tudni a többjátékos módról, milyen kihívások várnak a játékosokra?
- Természetesen lesznek a mindenki által ismert módok, mint a deathmatch vagy a CTF. Emellett érdekesség az Oddball, ahol a játékosok egy koponyáért küzdenek, viszont amíg ez náluk van, nem tudnak tüzelni. Egy másik mókás mód a Rally, ahol néhány kört kell megtenni, értelemszerűen ez akkor izgalmas, ha Warthogokkal – a Halo legendássá vált terepjáróival – próbálkozunk.

- Itt azért volt lehetőségetek az újításra?
- Igen, ezt a részét a Halonak teljesen újraírtuk – hiszen az nem is támogatta az online játékot. Most erre már lesz lehetőség, mégpedig a népszerű GameSpy program segítségével (mivel a pályákat 16 játékos számára terveztük meg, ez lesz a limit). Büszkék vagyunk a hat új multiplayer pályára is, ezekhez az ihletet az egyjátékos-mód térképeiről szereztük. Ezen felül vannak új járművek és fegyverek is.

- Új járművek? Mik lesznek ezek?
- A hagyományos, gépágyúval felszerelt Warthog mellett lesz például egy rakétavetős változat is, ha megtanulunk vele célozni, nagyon durva fegyverhez jutunk. Szintén fontos, hogy a Covenant repülőt, a Banshee-t már lehet használni a többjátékos-módokban is. Képzeld el mekkora öröm, amikor az ellenfél zászlójával bepattansz egy repülőbe, és úgy próbálod meg eljuttatni azt a bázisodra! Teljesen új fegyver mindössze egy van, a lángszóró. Emellett viszont újdonság, hogy a kizárólag a Covenant által használatos Fuel Rod Gun – vagy becenevén a mortar – is használható lesz.

- Ezen kívül még milyen változásokat iktattatok be a portolás során?
- Hát, mindenképpen megemlítendő a teljesen megváltoztatott irányítás – a megszállottak azért nyomulhatnak továbbra is gamepaddal – természetesen egérrel és billentyűzettel tolhatjuk a Halot. Annak ellenére, hogy a konzolos FPS-ek között a Halo messze a legjobb irányítással rendelkezik, mindenki tudja, hogy az egér-billentyűzet kombónál nincs hatékonyabb irányítási mód – a mesterlövészpuska például sokkal erősebb lett. Az igazán profik használhatnak kormányt a vezetős, és joysticket a repülős részekhez is, tehát minden kombináció megengedett. Szintén fontos, hogy megfelelő mennyiségű RAM-mal a gépben a töltési idők szinte nullára csökkennek.

- Mit fejlesztettetek a grafikán, látványos különbségre kell számítani?
- A felbontást akár 2048x1536-ra is növelhetjük. Persze ehhez már igen durva gép kell, ráadásul az újraírt shaderekhez érdemes valami újabb videokártyával rendelkezni. Minimum gépigényt még nem tudok mondani, de egy közepes P3 és egy DX7-es videokártya köré saccolnám.

- És mi van a Halo audiorészével, amely önmagában is tucatnyi díjat nyert?
- Erre is sok erőforrást fordítunk, Marty O'Donnel, a Bungie zeneszerzője segítségével sikerült teljesen átírni a hangokért felelős programrészt, ugyanis az Xbox hangchipje rendkívül fejlett, olyan dolgokat tud, amire a mai PC-k 99%-a nem is álmodhat. A Dolby 5.1-es támogatás továbbra is megmarad, úgyhogy aki hangfalerdő közepéről játszik, annak mennyei élményben lesz része.

- Szándékoztok támogatni a modkészítőket, vagy a Microsoft nem híve az ilyesminek?
- A Windowsnál nyilván nem örülnének, de a játékoknál manapság szerintem ez alapkövetelmény. Természetesen minden segítséget megadunk a rajongóknak, hogy összehozhassanak valami eredeti és emlékezetes dolgot. Ki tudja, talán valaki megoldja a kooperatív módot is...

- Nehéz dolog volt az átírás? Elvégre sokak szerint az Xbox tulajdonképpen alig több (vagy kevesebb), mint egy PC.
- Igen mi is hallottunk ilyesmit, mielőtt nekiláttunk volna a Halo kódjának áttanulmányozásához. Alig pár nap kellett, hogy belássuk, semmi ilyesmiről nincs szó, mindent teljesen át kellett írnunk. Az engine-ből szinte semmi sem maradt, köszönhetően az új DirecX 9-támogatásnak, a hangokért felelős részt és a netkódot is teljesen át kellett írni. Józserivel csak a pályák maradtak érintetlenül, valamint a mesterséges intelligencia és a fizikai rendszer – ha bármelyikhez hozzányúltunk volna, valószínűleg feldühödött rajongók koncoltak volna fel minket. Tehát aki azt hiszi, hogy egy direkt Xboxra írt játékot piszlicsáré feladat átírni PC-re, annak jó próbálkozást, hamar be fogja látni, hogy tévedett.

- Mit lehet tudni a második részről? Játszottatok vele, esetleg tudtok valamit egy PC-s átiratról?
- Második rész?! Hiszen még az elsővel is vért izzadunk :). Egyébként nem, sajnos semmivel sem láttunk többet belőle, mint bárki, aki az E3-on bekukkantott a Bungie karámjába. Mi is ott voltunk, és leesett az állunk. Viszont egyelőre sem a Bungie, sem a Microsoft nem közölte, hogy lesz-e belőle PC-s verzió.

Grath

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Fejlesztő: BioWare **Kiadó:** LucasArts/Activision **Web:** www.lucasarts.com/products/swkotor

Július 9-én Mike Gallo, a LucasArts alkalmazottja, egész pontosan a Knights of the Old Republic (KOTOR) producere a BioWare-fórumon jelentette be, hogy az első Star Wars szerepjáték végre elkészült, és egy hét múlva az – amerikai – boltokba kerül. Az ok, amiért most nem egy tesztet olvashatsz igen prózai: a fenti állítás csak az Xbox-verzióra vonatkozott, a monitor előtt görnyedőknek még hosszú hónapokat kell várnia, amíg az őket érintő változat is hozzáférhető lesz. Pontos megjelenési dátum még nincs, a legutóbbi nyilatkozatok november közepére-végére teszik a PC-s megjelenést. Gond persze egy szál se, mi minden erőnket bevetve gyűrjük a konzolos verziót, hogy beszámolhassunk róla: nagy vonalakban milyen is lett a Baldur's Gate-ek és a Neverwinter Nights alkotóinak új műve. Mivel a kód nagy része megegyezik mindkét platformon, ezért túl nagy eltérések nem várhatóak.

Egységben az Erő!

Iszonyatosan régen, egy ismerős galaxisban. A BioWare nem cicózott, amikor kiválasztották, hogy mikor és hol játszódjon játékuk: 4000 évvel az első epizód elé helyezték. Ily módon sikerült elkerülni azt, hogy a KOTOR sztorija összeakadjon a filmével, mint ahogy az említett Gallo úr fogalmazott az E3-on: „A történet és a karakterfejlődés mindennél fontosabb számunkra, és nem tudtunk volna mindent megvalósítani elképzeléseink közül egy olyan univerzumban, ahol Luke Skywalker és Darth Vader élnek". A másik kézenfekvő megoldás persze az lett volna, ha a program közvetlenül a mozifilmeken alapul, de a fejlesztők nagyobb kihívásnak vélték egy józserivel teljesen új világ megalkotását (vagy túl egyszerűnek találták az új epizódok történetét; persze ez csak az én rosszindulatom…).

Tehát négy évezreddel járunk a filmek előtt, amikor a Régi Köztársaság még a csúcson van, vagy legalábbis annak közelében. A Jedi Tanács aktív szerepet tölt be a politikai életben, ők a béke lovagjai, a Köztársaság őrzői – ráadásul nem csak mutatóban van egy pár, hanem nyüzsögnek, százával találkozhatunk velük. Nemrég ismét bebizonyították, hogy ők a jók közül is a legjobbak, ugyanis sikerült egy négy éven keresztül húzódó háborúban legyőzni a galaxis külső pereme felől támadó vérszomjas mandalorokat. Igaz, azok közben pár tucat világot teljesen ledózeroltak, de hát a Coruscanton és a belső területeken ebből mit sem vettek észre, csak ünnepelték a háborús hősöket, leghangosabban a sereg vezetőit, két jedit: Revant és Malakot. Ők azonban nem sokat törődtek ezzel, hanem egy furcsa küldetésre indultak.

Ívhegesztés a Jedi-erők között

Hamarosan visszatértek, de nem volt benne sok köszönet: megváltoztak, eltorzultak, a sötét oldal elemésztette őket. Titokzatos útjuk során megtalálták a Koribbant, a sithek anyabolygóját és valahogy a vezetőikké váltak. (Régen a sithek nem emberi faj voltak, de a Jedi Tanács ide száműzte a megbukott lovagjait – az évezredek során a két nép összekeveredett, és mára már sokkal inkább egy ideológiát képviselnek.) A magukkal vitt köztársasági seregek természetesen az ő oldalukon álltak, így már sokkal nagyobb fenyegetést jelentettek a szövetségre, mint pár éve a mandalorok. Az ünnepelt jediből Darth Revan lett, az Erő sötét oldalának mestere, tanítványa pedig természetesen Darth Malakká változott. Sorozatban foglalták el a világokat, bolygórendszereket a Köztársaságtól, és ezeken katonai diktatúrát vezettek be. Persze a Köztársaság megpróbált visszacsapni, de ez nem ment

SZÉGYENFOLTOK

Amíg a KOTOR a Star Wars-univerzum legfényesebb csillagai közé tartozik, addig vannak olyan alkotások, melyeket talán még George Lucas is legszívesebben véglegesen eltörölne. Ezek közül szemezgettünk hármat, mégpedig olyanokat, melyeket egy PC-s sosem láthatott meg (így legnagyobb bánatunkra a Force Commander megemlítetlen maradt. Volna).

Masters of Teras Kasi (PlayStation - 1997)

Ez a szörnyedvény egy verekedős játék. Mivel igen nehéz lett volna megmagyarázni, hogy miért esne egymásnak egy gladiátorviadal keretei között mondjuk Han és Chewie, ezzel nem is próbálkoztak az alkotók. Így aztán az erre vágyók összeereszthették még Luke-ot és Leiát is, de Boba Fett és Vader nagyúr is a híres karakterek között volt. Mint verekedős játék borzalmasan ócska volt, köszönhetően annak, hogy a lézerpisztolyos Han a képernyő másik végén is mindenkit eltalált, Luke Erő-használata meg szinte azonnal megnyerte a menetet.

Star Wars (NES - 1987)

1987-ben még nem vették túl komolyan a licencelt játékok hűségét a filmekhez, ezért aztán a Beam által fejlesztett, csak japánban megjelent programban találunk pár furcsaságot. A játék az első film sztoriját követi – nagy vonalakban – de például már a Tatooine-on összeakadunk Vaderrel, aki néhány csapás után átváltozik skorpióvá. Aztán jön az a rész, amikor hőseink a Végzet bolygóján landolnak, és Obi-Want elrabolják valami kultisták. Akiket Darth Vader vezet… Később még látjuk wampává is változni, de a Halálcsillagon (az elsőn) Obi-Want félrelökve leszámolhatunk vele.

Star Wars - The Holiday Special (1978)

Egy évvel a Csillagok Háborúja után került a tévék képernyőjére egy azóta teljesen elfelejtett SW-film, a Holiday Special. A kedvezőtlen fogadtatas miatt maga George Lucas zúzatta be a mesterkópiákat és a posztereket, és megtiltotta, hogy még egyszer adásba kerüljön. A film a wookiee-k ünnepéről, a Lifedayről szólt. És hogy mitől volt megismételhetetlenül borzalmas? Többek között Leia énekelt (hamisan), a wookiee életképek között volt negyedórás is (feliratozás nélkül), a harci jeleneteket az eredeti filmből vágták ki és illesztették be (rosszul), és rengeteg abban az időben híres színész kapott benne vicces szerepeket.

túl könnyen, lévén a gazdaság két háborút nem nagyon szeret egymás után, elégtelen az utánpótlás. Annyit azért sikerült elérni, hogy egy jedikből álló kommandó feljutott Darth Revan zászlóshajójára, és likvidálta a vezért (jellemző a sithekre, hogy amikor Darth Malak ezt meglátta a saját hajójáról, azonnal tüzet nyitott; egyrészt, hogy a jedik is elpusztuljanak, másrészt nehogy mestere valahogy túlélje az akciót).

A játék kezdetén tehát így állunk, a sithek egyelőre ugyan kevesebb helyen vannak hatalmon, viszont seregük szinte végtelen utánpótlással rendelkezik, és tömegestül özönlenek zászlajuk alá a vérengzés lehetőségétől fellelkesül fiatalok (a sith ideológia körülbelül annyi, hogy ha van erőd, akkor nyugodtan élj vele, a gyengébbekkel nem kell törődni). Ráadásul vezérüket, Darth Malakot nem köti semmiféle morális gátlás, minden további nélkül elpusztít egész bolygókat, ha úgy érzi, hogy céljaihoz ez szükséges.

A jedik élete nem csak játék és mese. Mi egy egyszerű katonát alakítunk, legalábbis eleinte. Miután jó Star Warsos szokás szerint leperegtek a sárga betűk, egy támadás alatt álló űrhajóban találjuk magunkat, ahonnan nagyon hamar meg kellene lógnunk. A sithek ugyanis nem viccelnek, minden csövön tüzelnek, ugyanis ezzel a siklóval menekül elölük Bastilia, az említett Darth-ölő kommandó vezetője. Miután szerencsésen meglógunk – vagyis egy mentőkabinnal becsapódunk egy közelben levő bolygóba – csatlakozik hozzánk egy igazi legenda, az egyik legjobb pilóta a flottánál, bizonyos Carth.

Az első feladatunk a fogságba esett Bastilia meglelése és kiszabadítása lesz, valamint az, hogy még időben elpucoljunk a Taris nevű planétáról. Ha ez sikerül, akkor a következő állomás mindenképpen a Dantooine lesz, ott is a Jedi-akadémia. Természetesen hősünkben felfedezik az Erő-érzékenységet, és amint megoldunk néhány beavatási jellegű küldetést, meg is kapjuk (pontosabban elkészítjük) saját fénykardunkat. Innentől kezdve már nem lesz ilyen erőteljesen meghatározva az előttünk álló út, ugyanis tetszés szerint repülhetünk bolygóról bolygóra. A Dantooine-t leszámítva négy világban szállhatunk le Darth Malak nyomában. A központi küldetés az ő, illetve hatalmas sith seregének megsemmisítése, ehhez pedig meg kell tudni, hogy Malak és egykori mestere honnan szedték hatalmas erejüket, amivel mindössze pár év alatt térdre kényszerítették az emberiséget. Nekünk ugyanazt az utat kell bejárni, mint a két egykori jedinek, viszont olyan sorrendben, amilyenben csak akarjuk.

Annak ellenére, hogy a harcrendszer tökéletes, a grafika gyönyörű, a KOTOR legnagyobb erőssége mégiscsak a története, a hangulata. A sztorit mesterien dolgozták ki, és a csúcspontja körülbelül olyan katarktikus élményt jelent majd, mint amikor kiderül a Vader és Luke közötti kapcsolat. A két új epizód sztorija meg sem közelítheti a BioWare zsenijeinek a munkáját! Ez nem csak a központi szálra vonatkozik, de a megszámlálhatatlan mellékküldetésre is. Mindegyikük fantáziadús, teljességgel hiányoznak az egy kaptafára készült „hozd vissza-öld meg” jellegű missziók.

A Baldur’s Gate-ek persze azért összetettebbek voltak, a KOTOR a maga 50 óra körüli végigjátszási idejével meg sem közelíti azok robusztusságát – viszont így most nincs egy perc üresjárat sem. Annak ellenére, hogy a bolygók bejárási sorrendje rajtunk múlik, és később is ide-oda repkedhetünk, a játék sokkal lineárisabb, mint a BioWare előző alkotásai. Aki tehát egy Star Wars környezetbe helyezett Morrowindre vágyik, az csalódni fog. Mindenképpen megemlíteném még a humort is, sokkal többször fogunk felkacagni, mint a kanadaiak bármelyik korábbi programján. A kedvencem a sithek akadémiája mellett levő lepukkan kantin, amely a „The Drunk Side” névre hallgat. De találunk utalást többek között a Harcosok Klubjára és a Mátrixra is (nem kell félni, nem egy gegparádé a KOTOR, csak apró, rejtett hasonlóságok ezek).

Annak ellenére, hogy évezredekkel az ismerős időszak előtt járunk, az egész játékból süt a Star Wars-érzés. Igaz, rengeteg dolog kicsit primitívebb, de sosem lesz olyan érzésünk, hogy valami nem illeszkedik a Lucas által 25 éve megálmodottakhoz. Persze ez nem is következhetett volna be, hiszen a grafikusoknak és a pályatervezőknek minden munkájukat jóvá kellett hagyatniuk a LucasArts-szal. Két ismerős

bolygón szállhatunk le, a Tattooine-t gondolom senkinek nem kell bemutatni, az ikernapok által fűtött sivatagot mindenki ismeri. Ugyan Mos Eisley még csak a jövő zenéje, de a lepusztult Anchorhead igencsak hasonló atmoszférával bír: a főutcán homokot szállít a szél, köpenyes jawák szaladgálnak „Mutini”-zve a dolguk után, a swoop race ligát (ez a podrace sokkal békésebb őse) pedig természetesen egy hutt vonta irányítása alá. Az igazi rajongóknak a Kashyyykot sem kell bemutatni, ez a wookiee-k hazája, egy hatalmas fákkal borított bolygó. Itt – és most – az őslakosok rabszolgák voltak, az egész galaxist behálózó, de a sithekkel különösen jó kapcsolatot ápoló Czerka Corporation rabigájában sínylődnek. Eztán következik a vízzel borított Manaan, ahol a vízben élő selkathok mindösszesen egyetlen felszíni települést hoztak létre – itt kereskednek. Ez az egyedüli hely ugyanis az univerzumban, ahol a kolto megterem; az pedig a legerősebb gyógyító anyag, és mint ilyen, létfontosságú a hadban álló felek számára. A következő bolygó a sithek egykori otthona – ma pedig kiképzőbázisa – a Koribban.

SZEREPjáték. Noha sok játék hirdette, hogy a cselekedeteink befolyásolják a jövőnket, ezt igen kevésnek sikerült megvalósítania (nekem itt elsősorban a Planescape Torment jut az eszembe). Örömmel jelentjük, hogy a KOTOR is ebbe az exkluzív körbe tartozik. Rögvest a játék elejétől minden fontosabb cselekedetünk jellempontokkal ajándékoz meg minket – a semlegestől eltérhetünk az Erő mindkét oldala felé. Én a magam részéről – első végigjátszáskor – egy hófehér lelkű, a bigottságig jó figurát alakítottam. És bizony

Real-time-ban itt nem sok esélyünk lenne

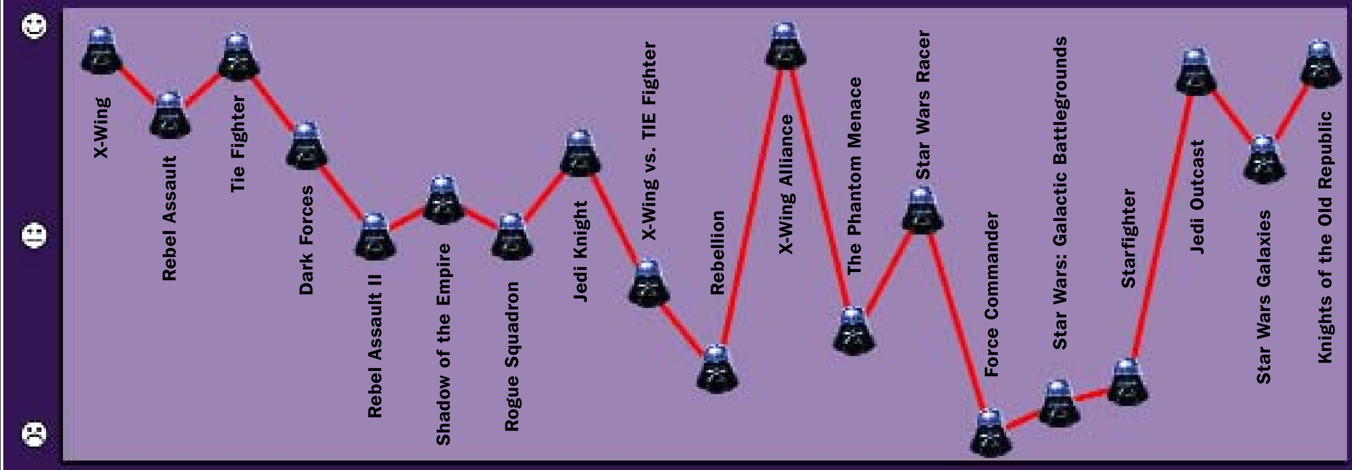
A KotOR visszaállíthatja a Star Wars becsületét

Yodának igaza volt, a gonosz útja simább. Egy ilyen karaktert játszva ugyanis néha sokkal nehezebb dolgom volt: nem lehetett valakit halálra ijeszteni, hogy tegye, amit akarunk, nem lehetett mindenkit lemészárolni, aki harcot provokál, de Bastilia még akkor is beszólt, amikor az Erőt arra használtam, hogy elkerüljem a beléptidíj-fizetést az űrkikötőkben (a „maguk nem ezeket a droidokat keresik”-módszer csodákat tesz pedig). Ezzel szemben egy velejéig romlott figura ilyenekkel nem törődik, aki segítséget kér tőle, abba ő is jó nagyot rúg, és úgy nagy általánosságban egy ritka nagy bunkó: mindenkit letorkoll, mindent jobban tud, és mindenkit bajba sodor.

Jellempontok főként a mellékküldetésekért járnak, de néha az egyszerű párbeszédek végén is megjutalmaz – avagy büntet – minket a program. Az öszszes ilyen példát lehetetlen felsorolni, de néhány emlékezeteset mindenképpen elmesélnék. A Dantooine-on egy „Rómeó és Júlia”-jellegű családi viszálykodásba botlunk bele. A fiatalok egymásba szerettek, de a morc atyák igencsak rühellik egymást. Hófehér lelkű jedim természetesen bizonyítékok begyűjtésével, okos érveléssel és az Erő alkalmazásával kigubancolta a szálakat, elérte, hogy a szerelmesek végül a felnőttek áldásával legyenek egymáséi. Ha nem vetünk be mindent, akkor sem történik katasztrófa: a fiatalok lelépnek a Jedi-akadémia felé, hogy ott kezdjenek új életet. Akiben viszont ott munkálkodik az Erő sötét oldala, az egész könnyen egymásnak ugraszthatja a családfőket – természetesen a testőrdroidok is beszállnak a buliba – kivárja a harc végét, végez a túlélőkkel, majd vidáman fütyülve kifosztja a két kúriát. Szintén elég összetett az egyik jedi-próba, ahol egy gyilkossági ügyben kell nyomoznunk. Az egymást vádoló feleket kikérdezhetjük, illetve információkat hívhatunk le egy rendőrségi droidból is. Nyilván, ha a premisszákból a jó megoldásig jutunk el, akkor a jó oldal felé közeledünk. Ellenben ha megzsaroljuk az egyik felet, hogy 100 kreditért a másikukat ítéljük el, természetesen Dark-pontokkal leszünk gazdagabbak. Persze az is egy megoldás, ha csak simán tévedünk, és nem tudjuk kitalálni, hogy mi is történt a réten – ilyenkor jellemünk szemernyit sem változik. Amint az a Baldur’s Gate-ekben is történt, társaink sűrűn kommentálják cselekedeteinket, illetve egymással is beszélgetnek. Igaz, addig nem fajulhatnak a dolgok, mint ott, tehát akik egyszer már csatlakoztak, sosem hagynak el minket és nem is eshetnek egymásnak, de így is parázs vitáknak, szórakoztató beszólásoknak leszünk tanúi. A játék elején például Carth elkezdi firtatni, hogy Bastilia miként is esett fogságba – elvégre egy jedinek simán le kellett volna ráznia a rátörőket. Ha Carth alá még mi is adjuk a lovat, akkor elég rendesen ki tudjuk akasztani szegény lányt. Ő persze nem hagyja magát, és ha tiszteletlenek vagyunk a Jedi-akadémia mestereivel, vagy nyeglén válaszolgatunk az ő kérdéseire, akkor folyamatosan rágja a fülünket, próbál minket komolyabb útra szorítani. Összességében elmondható, hogy a sötét út sokkal humorosabb, de mindenképpen megéri kétszer végigjátszani a játékot – már csak azért is, mert két gyökeresen eltérő befejezéshez juthatunk el.

TETSZÉSI INDEX

A Star Wars játékok elmúlt évtizedének sikerei és bukásai. Az Erőben észlelt súlyos zavarok után a LucasArts úgy tűnik magára talált, reméljük a Jedi Academy is beváltja a hozzá fűzött reményeket.



Az univerzum összes lényével találkozhatunk

Egy lépésről mellé... ránk férne a szintlépés

Harc a lelke mindennek. A KOTOR a legújabb, D20-rendszerű Star Wars szabályokat alkalmazza, de természetesen ennek ismerete egyáltalán nem szükséges az eredményes tápoláshoz. Az alapvető szabály – miszerint minél magasabb szinten van egy képesség vagy tulajdonság, annál jobb – itt is helytálló. Mint azt a BioWare előző játékaiban is tapasztalhattuk, XP-t a sikeresen elvégzett küldetésekért, illetve a leölt ellenfelekért kapunk (az előbbi a domináns). Szintlépéskor egy rakat pont jár, amivel több dolgot is növelhetünk. Ilyenek az alaptulajdonságaink (például az intelligencia vagy az erő), vagy a képzettségeink (mondjuk a robbantás vagy a robotszerelés). Minden szinten választhatunk egy ún. Feat-et is, ami valamilyen harci képesség, ezekből rengeteg van. Karakterünkből faraghatunk mesterlövészt, vagy éppen kiváló vívót, de az érdekesebbek között van még az implantok beültetésének lehetővé tétele is. És végül ha jedivé válunk, minden egyes szinten választhatunk valamilyen Erő-képességet is. Itt aztán minden van, amit a filmekben láttunk, vagy a könyvekben olvastunk. Az olyan alap dolgoktól, mint a fénykard eldobása, vagy a gyógyítás az olyan extrákig terjed a kínálat, mint az energiavihar, vagy éppen a droidpusztítás, ami meglehetősen nagy területen fejti ki hatását. Természetesen ha elköteleztük magunkat az egyik oldal felé, akkor a másik képességeit nem aknázhatjuk ki.

Összesen kilencen fognak hozzánk csapódni a nagy kaland alatt, a galaxis minden fertályáról: lesz két droidunk, egy twi'lek (tudjátok, a csápos lények, mint például Jabba kis kegyence), három Jedi, sőt, még egy mandalori és egy wookiee is velünk fog utazni. Mindegyikük részletesen kidolgozott háttértörténettel bír, amit a velük való beszélgetésekkor deríthetünk fel. Ez olykor még küldetéseket is jelent, Bastiliának az anyjával, Carthnak a fiával, Missionnek (ő a twi'lek) pedig a bátyjával fogunk találkozni, de egyébként is minden jedinek megvan a maga problémás múltja. Amennyiben hófehér lelkű fickót (avagy leányt, merthogy a karakteralkotáskor nemet is választhatunk) alakítunk, már-már lelki segélyszolgálatosnak fogjuk érezni magunkat, de akár tojhatunk is társaink bajaira, amikor nincs kedvünk gyermekkori megaláztatásaikról dumálni. A bolygókon ketten tarthatnak velünk, sajnos nincs lehetőség, hogy tízfős hordával állítsunk be mondjuk a sithek vagy a mandalorok egy bázisára.

A harc a szokásos BioWare-mederben folyik: valós idejű, de bármikor leállíthatjuk az idő folyását, hogy kidolgozzunk valami taktikát. Ilyenkor nem csak arra van lehetőség, hogy felszerelést váltsunk, de parancsokat is kiadhatunk. Sőt, utóbbiakat láncba is rendezhetjük. Legfeljebb négy parancsot adhatunk ki egymás utáni végrehajtásra. Mivel minden kis ikonokkal van vezérelve, egy szemvillanás alatt beállíthatjuk, hogy egy gránát elhajítása után hősünk lője be magát egy stimulánssal, majd használjon egy gyorsító Erő-képességet, és végül essen neki az ellenfélnek. Remélhetőleg a PC-re kitalált irányítás is hasonlóan flottul fog működni...

Konzolok, brrrr... A KOTOR már Xboxon is hatalmas sikereket ért el. Az igen szép eladások talán még természetesek is, hiszen a Microsoft konzolján egyelőre nagyon kevés a szerepjáték, de a nemzetközi sajtó is egyöntetűen leborult a játék előtt. Az online és nyomtatott játéktesztekről statisztikát vezető www.gamerankings.com adatai szerint a KOTOR 94.8%-os átlagértékelést kapott, amivel a program az örökranglista 17. helyére került. És a helyzet a PC-s verzióval várhatóan csak javulni fog. Egyrészt ugye megkapjuk tartalmilag a teljes Xboxos verziót, minden olyan fejlesztéssel együtt, ami természetes(nek kellene hogy legyen) egy konzolról való portolásnál. A felbontásnak csak a monitorunk szab határt, az élsimításnak és az anizotrópiának, a shadereknek és a mappingoknak meg a videokártyánk. A textúrákat extrém felbontásúra is kapcsolhatjuk, így a játék kategóriákkal lesz szebb, mint a fekete konzolon – és ez nem csak ígéret, Sasa és Hancu elmondása szerint az E3-on kiállított PC-s verzió ilyen szempontból magasan az Xboxos felett állt.

Az Xboxnak is van egy előnye, mégpedig az, hogy minden játék DVD-n jelenik meg, hiszen így rengeteg helye van a fejlesztőknek. A felmérések szerint a játékra használt PC-kben viszont nincs annyi DVD-meghajtó, hogy megérje ilyen formátumon is kihozni a KOTOR-t. Így aztán marad a régi CD, viszont a rengeteg beszédnek köszönhetően a dobozban négy vagy öt (!) korong lapul majd. A LucasArts ugyanis arra bátorította a kanadai fejlesztőbrigádot, hogy használják ki a Skywalker Ranch által nyújtott lehetőségeket, így aztán a kismillió hangeffekt, a több órányi – eredeti, átkevert és vadiúj – zene mellett minden szöveget hallani fogunk.
Ez mintegy 20.000 sornyi mondókát jelent, amibe benne foglaltatnak a különféle idegen dielektusok is.

Sajnos a tesztelők nem végeztek jó munkát – vagy csak nem volt elég idejük – mert az Xbox-változatban elég komoly bugok maradtak – láthatatlan karakterekről, lefagyásokról panaszkodnak a fórumokban. Sőt, lehetőség van a korlátlan tárgyduplikálásra is, és a tesztelők munkáját megkönnyíteni hivatott Galaxy Droid is benne maradt a programban – igaz, csak rendkívül ritkán tűnik fel (ezzel egy szemvillanás alatt juthatunk el bármelyik bolygóra, még az amúgy többet fel nem kereshető Tarisra is). Nekem viszonylag szerencsém volt, mert nem egy végzetes programhibába futottam bele, hanem egy kisebb buktatóba: hiába volt rajtam a tusken rablók ruhája, állandóan rám rontottak, pedig így be lehet hatolni vérontás nélkül is az enklávéjukba. A megoldás egyszerű, csak elég sokáig tartott, amíg rájöttem (már-már ott tartottam, hogy Darkpontok begyűjtését kockáztatva erőszakkal megyek be az ajtón): közvetlenül a bázis előtt le kellett venni az álcát, majd újra fel, és az ötödik-hatodik alkalommal végre elfogadta a program. Mivel jelenleg minden online fórum ezektől hangos, várhatóan mi már nem fogunk ezekkel szembesülni. Új mellékküldetések nem igazán várhatók, a fennmaradó hónapokat inkább a különböző konfigurációkon való teszteléssel töltik el, nehogy valami ilyen természetű baki maradjon a kódban.

Várunk a messiásra. A KOTOR az Xboxos tapasztalataink alapján az év végi programáradat egyik befutója lesz. Rendkívüli játék, ráadásul minden tekintetben az; nem is tudnánk belekötni. De hát nem is akarunk, csak oly nehéz kivárni még azt a három hónapot, amíg a monitorunkon is feltűnnek az ismerős logók, és megszólal John Williams borzongató zenéje.

Most az Erő tényleg a LucasArts-szal van!

Mikrobi hátulról besegít...

Katanával a fénykardok ellen

Infidel

PRO: KIVÁLÓ HARCRENDSZER, A FILMEKET MEGSZÉGYENÍTŐ SZTORI, REMEKÜL KIDOLGOZOTT FEJLŐDÉSI RENDSZER
KONTRA: MÉG VÁRNUNK KELL A PC-S VERZIÓRA

ÖSSZESSÉGÉBEN: A KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC A LEGJOBB DOLOG, AMI AZ ELMÚLT ÖT ÉVBEN A STAR WARS VILÁGÁBAN TÖRTÉNT.

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

REPUBLIC THE REVOLUTION

Fejlesztő: Elixir Studios **Kiadó:** Eidos Interactive **Web:** www.republictherevolution.com

Bár személy szerint nem tartom kimondottan épelméjű dolognak, de attól a tény még tény marad: tombol a vasfüggöny-nosztalgia. A vörös CCCP-feliratú feliatú pólókban flangáló diszkóvandamme-ok után most egy jóval intellektuálisabb réteg, a számítógépes játékosok is megkapják a lehetőséget a régi szép (?!) időkre való emlékezésre és emlékeztetésre. Minden idők egyik legnagyszabásúbb játékprojectje, és legambiciózusabb játékötlete következik: tekerjünk vissza majd' másfél évtizedet a naptárban, döntsük meg a diktatúrát és váltsunk saját kezűleg rendszert egy fiktív exszovjet köztársaságban!

Az első ötéves terv. Ha a Duke Nukem Forevert nem számítjuk (ő egy egészen más, kizárólag saját magából álló súlycsoportban indul), a Republic alighanem a leghosszabb fejlesztési idővel „büszkélkedő" PC-s játék. Az arab nevű brit csodagyerek, Demis Hassabis maroknyi csapatával anno '98 őszén állt neki a fejlesztésnek. Az eredetileg 2000 karácsonyára (!) tervezett megjelenést bő két és fél évvel lecsúszva (közben az elmúlt évek játékkiállításain összesen több tucatnyi díjat begyűjtve) a pár fős Elixir stúdió hatvan emberre bővült legénysége elképesztő mennyiségű kutatás és munka befektetése árán most végre befejezte a játékot. A játékot, amiről senki nem tudta elképzelni, hogy az ígéretekhez hűen meg lehet csinálni, és amiről senki nem tudta elképzelni – annak ellenére, hogy a szerencsésebbek akár két-három E3-on is láthatták a félkész verziót – hogy hogyan is fog működni.

A hős, ki csak népének él. A Republic-ot meglepő módon RPG-szerű karaktergenerálással kezdjük. Akárcsak a régi Ultima-epizódokban, egy teszt tíz kérdésére kell válaszolnunk, ezekből állítja össze a program hősünk jellemét és ideológiáját. Az ideológia kulcsfontosságú tényező a játékban: nemcsak nekünk van, de a város minden egyes lakójának, sőt, a város kerületei is rendelkeznek egy átfogó ideológiai mutatóval. Az ideológia azt jelzi, hogy a játék három alapvető erőforrása (hatalom, befolyás, vagyon) közül melyiket mennyire tartja a delikvens fontosnak. Más módszereket érdemes használni egy hatalmat preferáló ember beszervezésekor és mást, ha az a vagyonért van oda; másképpen tudunk támogatókat szerezni egy „befolyás-típusú" kerületben és másként egy „hatalom-típusúban"; sőt, az ideológia határozza meg azt is, hogy az aktivistáink milyen erőforrást „fogyasztanak" egy-egy akció végrehajtásakor.

Az akciók jelentik a játék lelkét. Összesen valami 250-et számlál a játék: az ellenlábasaink utáni nyomozástól a pártunk melletti agitáláson, röplapszóráson és plakátragasztáson keresztül a zsarolásig, tüntetés-szervezésig, sőt, orgyilkosságokig. Az akciók meghatározott mennyiségű erőforrásba kerülnek, és a sikerük messze nem garantált. Sokszor nekünk kell „kézzel" besegíteni az aktivistánk tevékenykedésébe, van amikor ez létfontosságú

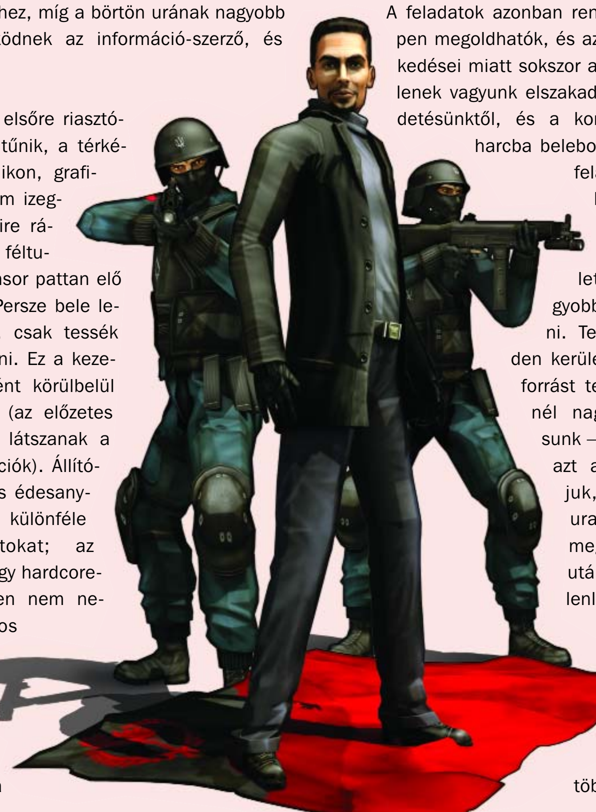
Az átkos időkben elfogadott elvtársi csók a játékban...

...és a valóságban

(például új ember beszervezésénél az érveinket kártyajáték-szerűen kell kijátszanunk), de van, amikor csak opcionálisan választható jelentéktelen sallang. Akkor problémás a dolog, amikor az „action tweak" (így nevezi a program ezeket a mini-játékokat) fontos lenne, de maga a döntés egyértelmű, például plakátragasztásnál a plakátjaink feliratának meghatározása. A cél-kerület jellemző ideológiájának megfelelő felirat kiválasztása pofonegyszerű, mégis végig kell bámulnunk, míg emberünk odaballag a kiszemelt helyszínre, keres egy megfelelő falfelületet, megvárja, míg tiszta lesz a levegő, előkapirgálja a plakátokat, és végre kiválaszthatjuk a teljesen egyértelmű plakát-feliratot. Az első néhány alkalommal még földbe döngöl a grafika, és ámul az ember a valós időben generált, filmszerűen rendezett, vágott mozijeleneten, később már inkább átugraná – de nem lehet. Ráadásul az idő ilyenkor is telik, méghozzá elég fürgén, kétszeresen bosszantó, ha úgy kell malmoznunk, hogy közben égetően fontos egyéb teendőink lennének. Mindezek tetejébe egyidőben nyilván csak egy action tweaket vezényelhetünk saját kezűleg, ezért úgy kell aktivistáink tevékedését szinkronizálni, hogy egy időben mindig csak egy végezzen a mi felügyeletünkre szoruló munkát.

...ti rabjai a földnek. Novistrana fiktív országában járunk (oroszul a kifejezés „új ország"-ot jelent), ahol a Szovjetunió összeomlása után a régi elnök, Karaszov elvtárs maradt a hatalmon, de több párt, alvilági szervezet és egyéb gyanús csoportosulás próbálkozik a helyére törni. Karaszov igazi régivágású diktátor, aki állami ünneppé nevezi ki a születésnapját, és tűzzel-vassal-titkosrendőrséggel irtja minden politikai riválisát. Novistranai időszámítás szerint a napok délelőttre, délutánra és éjszakára oszlanak, embereinknek egy napszakot aludni kell, kettőben viszont a rendelkezésünkre állnak. Minden napszak után frissíti a program a várostérképen a hatalmi viszonyokat, reggelente pedig „aratás" van, ilyenkor jutunk hozzá a város kerületei által termelt erőforrásokhoz, plusz az újsághoz, amiben elolvashatjuk az aktuális híreket és álhíreket (gyakran mi magunk vagyunk a címlapon, no meg az ellenfeleink által terjesztett aljas pletykák...). Három naponta kapjuk kézhez a különféle frakciók ranglistáját, érdemes alaposan átböngészni, innen származnak a legrészletesebb információk az erőviszonyokról. Egyes kerületekben nemcsak az erőforrások miatt érdemes befolyást szereznünk, hanem különféle intézmények (újságkiadó, börtön, városháza, templom) fölötti kontroll megszerzéséért is. Ha a kezünkbe kaparintjuk egy ilyen épület irányítását, az külön bónuszokkal jár, például a kaszinó tulajdonosa plusz százalékot kap a vagyon-bevételhez, míg a börtön urának nagyobb hatásfokkal működnek az információ-szerző, és „fenyítő" akciói.

A játék kezelése elsőre riasztóan bonyolultnak tűnik, a térképen ezernyi kis ikon, grafikon és kördiagram izeg-mozog, ha bármire rákattintunk, vagy féltucat panel és ikonsor pattan elő azon nyomban. Persze bele lehet jönni idővel, csak tessék bátran próbálkozni. Ez a kezelőfelület egyébként körülbelül az ötödik verzió (az előzetes képeken szépen látszanak a különféle generációk). Állítólag Hassabis idős édesanyján tesztelték a különféle interfész-változatokat; az volt a cél, hogy egy hardcore-nak semmiképpen nem nevezhető játékos negyedóra alatt átlássa az irányítást. A magam részéről minden elismerésem a kedves mamáé, mellesleg feltételezem, hogy Demis tőle örökölte a csúcsmagas IQ-ját; jómagam negyed óra alatt a tutorial képernyőkön sem rágtam végig magamat... ha már a tutorialnál tartunk, igazán futhatta volna valami mélyebb tanító módra az elixires csapatnak, az a tizenegynéhány statikus képernyő némi magyarázó szöveg kíséretében roppant kevés.



Semmik vagyunk, s minden leszünk. A beígért totálisan szabad játékmenet sajnos félig-meddig reklámszöveg maradt, a játék gerincét egy előre rögzített küldetés-sorozat adja. A feladatok azonban rendkívül sokféleképpen megoldhatók, és az ellenfeleink tény-kedései miatt sokszor akár órákra kénytelenek vagyunk elszakadni az aktuális küldetésünktől, és a konkurensekkel való harcba belebonyolódni. Alapvető feladatunk aktivistákat szervezni a mozgalmunkba, és a város kerületeiben minél nagyobb befolyást szerezni. Természetesen minden kerület annál több erőforrást termel nekünk, minél nagyobb a befolyásunk – és mindenhonnan azt az erőforrást kapjuk, amit a kerület uralkodó ideológiája meghatároz. Egy idő után persze csak ellenlábasaink rovására tudunk támogatókat szerezni, így óhatatlanul is kitör a viszálykodás a többi párttal, az egy-

Előre iszunk a medve bőrére... akarom mondani a forradalom sikerére

Az üzlet megköttetett

házzal, a maffiával, esetleg ízlés szerint mindegyikkel egyszerre. Ilyenkor jönnek a durva módszerek, a verőlegények, az orgyilkosok, a zsarolás, a kémkedés és besúgás, a sajtó manipulálása konkurenseink ellen – a gond csak az, hogy ezt mind alkalmazzák ellenünk is... Itt jön a képbe a stratégia csapdája: ha túl sokat foglalkozunk egy ellenféllel, a többiek vidáman elhúznak mellettünk a fejlődésben, ha mindenkit egyaránt büntetünk, nem marad energia a küldetéseinkkel és a saját embereink „ápolásával" foglalkozni (utóbbi nagyon fontos, ha nem törődünk aktivistáinkkal, csalódnak az elveinkben, és semmi perc alatt átállnak az ellenséges pártba!). Jó adag önmérséklet szükséges a játékhoz, ugyanis nagyon könnyen túl lehet esni a csúcson: ha minden erőforrásunkat kifogyasztottuk, nem tudunk mást tenni, csak várni, és közben nem tudunk védekezni a többiek támadásai ellen. Óhatatlanul is csökken az erőforrás-utánpótlásunk, tehát egyre többet kell várni, mire összejön némi akcióra való, addig a többiek még jobban felbátorodnak és így tovább...

Az akciók sikeres végrahajtásáért embereink RPG-módra tapasztalati pontokat kapnak, és szintet lépnek, ilyenkor növelhetjük a tulajdonságaikat, új akciókat „vehetünk" számukra, illetve a már meglévőket fejleszthetjük, hogy egyrészt kevesebbe kerüljenek, másrészt hatékonyabbak legyenek. Minél magasabb szintűek az embereink, annál jobban kell vigyáznunk rájuk, és ügyelnünk a lojalitásukra (ezekre külön akciók vannak, lefizetés, vérszerződés, elcsábítás az elvtársnők számára...), mert az ellenséges szervezetek előszeretettel próbálják dezertálásra bírni az embereinket.

Egy akció sikere tehát nagyjából a következőktől függ: az emberünk szintje, az adott akció ismeretének szintje, emberünk tulajdonságai és ideológiája, az akció helyén a befolyásunk, a kerület felderítettségi szintje, és uralkodó ideológiája, az esetleges általunk uralt intézmények bónuszai, és az action tweak mini-játékában nyújtott teljesítményünk. Reménytelenül kiszámíthatatlan, így kénytelenek vagyunk a megérzéseinkre hagyatkozni; így szerencsére a játék nem válik automatizmusok ismételgetésévé. Az viszont gond, hogy néha hosszabb időre „leül" a játék, nem teszünk mást, mint kiadjuk a parancsokat, aztán időgyorsítás, és várunk, újra kiadjuk a parancsokat, újra időgyorsítás és így tovább. Az ilyen üresjáratokon ezernyi véletlenszerű (illetve az AI által irányított ellenfeleink ténykedéséből adódó) esemény, és előre megírt sztori-fordulat próbálja átsegíteni a játékos lankadó figyelmét – sajnos váltakozó sikerrel. A monotonitást néha a küldetések is elősegítik, ha például az a cél, hogy X összeggel szálljunk be a városi kaszinóba befektetőként, az ember jó néhány napig csak gyűjtöget, aztán bedobja a pénzt, lejátssza az ennek megfelelő minijátékot, aztán kénytelen újabb napokat arra fordítani, hogy a passzív gyűjtögetés közben elkanászodott ellenfeleit megrendszabályozza. Egy idő után erre a ciklikus küldetés – odacsapás az ellenfeleknek – újabb küldetés ritmusra áll be a játék, aminél azért izgalmasabbat is el lehetne képzelni. Remélhetőleg még az elfásulási fázis előtt érünk el arra a szintre, amikor Karaszov kezd minket is kitüntetni figyelmével, és a nyakunkba küldi a titkos és nem titkos rendőrséget, besúgó-hálózatának tagjai beépülnek soraink közé, az elit kommandós Alpha Squad fegyvereivel és a hadsereg tankjaival kell szembenéznünk egy-egy komolyabb akció (Karaszov szobrának ledöntése, az elnöki palota előtti tüntetés...) alkalmával.

Az AI herkulesi munkát végez, tényleg minden ember (és itt több ezres nagyságrendben tessék gondolkodni!) külön egyéniség, aki saját életet él, reagál a környezetére és viszont. Az emberek az újságból (amit mi manipulálunk), falragaszokból, szórólapokból (amit mi készítünk), és szóbeszédekből (amit mi terjesztünk) értesülnek a világ dolgairól, az ideológiájuknak megfelelően hiszik el, és reagálnak rá, fordulnak hozzánk bizalommal vagy ép-

NYIKOLAJ SVINDLER EGY ESTÉJE

Hogy mennyire aprólékosan, a legjelentéktelenebb részletekre is odafigyelve építették fel a játék világát a fejlesztők, arra a legjobb példákat akkor kapjuk, ha egy honpolgárra „ráakasztjuk" a kamerát, és végigfigyeljük egy napját. Mi a Solnaz Bár pincérének nyomába szegődtünk egy este erejéig...

pen ellenségesen. A konkurens frakciók minden rezdülésünkre odafigyelve hajtják végre a maguk kis akcióit, mindegyik egyéni, jellegzetes stílusban dolgozik. Az egyház például az életben nem fog szórólapokat osztogatni, de előszeretettel manipulálja a sajtót, alkalmazza a suttogó propagandát, és az aktivistáink lelkiismeretére nyomást gyakorolva próbálja őket a maga keblére ölelni. Egy radikálisabb szervezet ezzel szemben utcai tüntetésekkel, az ököljog alkalmazásával, zsarolással és a csőcselék befolyásolásával operál. Bár ellenfeleink ügyesen lavíroznak az anarchiában, mégsem ők jelentik a kihívást, alacsonyabb nehézségi szinten akár két-három nap alatt utcahossznyi előnyt lehet velük szemben szerezni, de keményebb fokozaton is inkább a küldetések okozznák majd a fejtörés nagy részét, az ellenfelek megmaradnak a nyüzsgő városi élet „szükséges rossz” részének.

Az egész AI-működés, és az emberek viselkedésének szimulálása olyan szinten életszerű, hogy a gyakorlott játékos a valódi híradó valódi (?) híreit hallgatva simán sorolja, melyik kormány, párt és gazdasági hatalom milyen Republic-os akció való életbeli megfelelőjét alkalmazta aznap…

Totális grafikai forradalom. A grafikáért az Elixir saját fejlesztésű Totality engine-je felel, amit egyre többen hajlamosak a Quake első részének teljes 3D-je óta a legnagyobb mérföldkőként ünnepelni a grafikus motorok fejlődésében. A nagy varázslat az elsőre elég valószínűtlenül hangzó „korlátlan mennyiségű megjeleníthető poligon”, a titok nyitja pedig az IBR (Image Based Rendering) technológia. Ez leegyszerűsítve annyit tesz, hogy valóban gyakorlatilag végtelen számú poligonból épülhet fel a játék világa, az engine pedig a poligonrengetegből textúrákat generál az aktuális nézőpontnak megfelelően, azt elteszi a memóriába, majd ráhúzza egy egyszerűsített, alacsony poligonszámú modellre, és innentől ezt jeleníti meg.
Az alacsony poligonszám miatt gyorsan és elegánsan, egyben a generált textúra által a millió-poligonos részletesség látszatát keltve. Például adott egy fa egymillió poligonból felépítve, az utolsó kéregrepedésig lemodellezve. Amikor a fa bekerül a játékos látóterébe, az engine „ránéz”, és generál egy textúrát, ami pontosan ugyanúgy néz ki, mint a fa

… mint látható Nyikolaj felveszi a rendelést, kiszolgálja a vendégeket, elviszi az üres poharakat, letörölgeti az aztalt, majd a vendégek fizetés nélkül távoznak.

Az Egyesült Sörpárt a hatalomra tör

Kórház a forradalom szélén

2D-s nézeti képe, és onnantól, amíg csak lehet, ezzel a textúrával, és egy tíz poligonos fa-modellel dolgozik, a szemlélő pedig nem veszi észre a csalást: olyan, mintha a fa helyett a fa fényképét látnánk a monitoron! A dolognak persze vannak hátulütői, például a sok generált textúra rengeteg memóriát igényel, illetve le kell mondanunk a kamera döntéséről, a komolyabb zoomolásokról, a rombolható tereptárgyakról. A technológia jellegzetes plasztik-szerű látványvilágot kölcsönöz a játéknak, amit nem takar el a rengeteg speciális effekt, ilyen-olyan mappingok, tükröződések, az időjárás, és a napszakok szimulálása, de még a valós idejű fény-árnyék kezelés sem. Mindezzel együtt egészen elképesztő, stratégiai játékban sosem látott grafikát kapunk: a térképről két zoomolási szinten át rá-közelíthetünk a városra és a háztetők fölül, illetve kb. 2-3 méter magasból szemlélhetjük az életet. És micsoda életet! A városban, ha nincs is mindig totális csúcsforgalom, de azárt elég szépen nyüzsögnek az emberek, bárkihez odamehetünk, szóba elegyedhetünk vele (jó kis 1984-es hangulatú szövegeik vannak), követhetjük az életét reggeltől estig. Nem hinném, hogy láthattunk már valaha játékban a Republic-hoz foghatóan változatos animáció-repertoárt, nincs két egyforma mozdulat, nincsenek „aki nem lép egyszerre” nótára menetelő emberek, a gesztusok, testtartások annyira kifejezők és sokfélék, hogy kezd az a gyanúm támadni, valaki az Elixirben a fejlesztés teljes öt évét motion capture-ruhában küzdötte végig… Érthetetlen viszont, hogy egy ekkora volumenű játékhoz nem voltak képesek egy normális intro animációt összehozni a fejlesztők: hősünk emlékeinek állóképek fel-felvillantásából összeálló mozaikképe ugyan hangulatos, de ezzel az engine-nel olyan mozit lehetett volna készíteni, hogy az ember az állát leejti – az meg nem nagyon lehet indok, hogy ez nem fért volna bele a fejlesztési időbe…

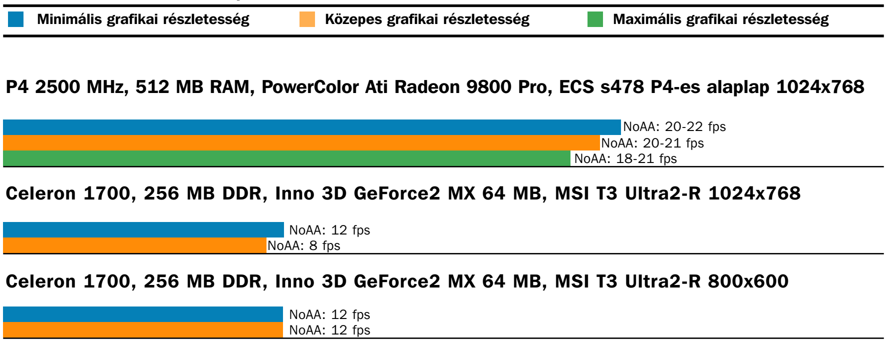
A zene és hang külön csoda: hihetetlenül hangulatos nagyzenekari művek teszik tökéletessé az illúziót, néha egy gyönyörű szoprán hang énekel áriákat, de úgy, hogy az ember hátán a hideg szaladgál tőle. A koronát az egészre a beszéd teszi fel: orosznak hangzik, de valójában teljesen értelmetlen.

Maximális grafikai részletesség

Minimális grafikai részletesség

REPUBLIC THE REVOLUTION
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet Ekaterine városában a háztetők feletti zoom szinten, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (www.fraps.com) végeztük.



A Republic lassú játékmenetének köszönhetően a fent látható alacsony framerate igazából nem befolyásolta a játszhatóságot így a program mind a csúcs, mind pedig a középkategóriás gépen elfogadható sebességgel futott.

ZENE FÜLEINKNEK

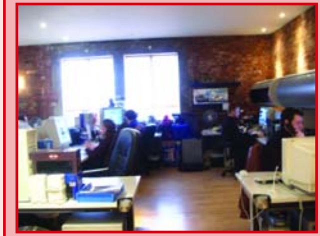
A Republic zenei aláfestése és hangeffektjei minden elismerést megérdemelnek. Kicsit utánanéztünk, kiknek a keze munkáját dicsérik a gyönyörű dallamok és az életszerű, atmoszférikus hanghatások. Nos, az Elixir audio-stúdiójában a James Hannigan – Richard Joseph páros üldögél; a két úriember mögött több, mint száz játékzene áll, olyan címekkel, mint a Cannon Fodder, a Speedball, a Chaos Engine, a Privateer, vagy az utóbbi évekből a Theme Park World, a Freelancer, vagy az xboxos Brute Force. 2000-ben azt a máig egyedülálló teljesítményt vitték véghez, hogy egyetlen évben, két kategóriában összesen négy BAFTA-jelölést (a játékok Oscar-díja) gyűjtöttek be (egyébként csak egyet sikerült megnyerniük belőle, a legjobb zene díját éppen a mi Kreiner 'Newtex' Tamásunk happolta el előlük az IG2 muzsikájával!)

A Republic csodálatos háttérzenéjét a szlovák állami rádió 65 fős szimfónikus zenekarával vették fel Pozsonyban, Allan Wilson vezényletével (őt hollywoodi filmek stáblistáiról ismerhetjük, többek között az Álmosvölgy legendáján és a második Harry Potter filmen dolgozott) a szólót az ausztrál szoprán-sztár Miranda Keys énekli.

Novistrana polgárainak halandzsa-nyelvét négy orosz illetve azerbajdzsáni színész által felmondott szövegekből generálja a program (a zseniális megoldásért James Doornbos, a Sims „simlish” nyelvének alkotója előtt kell megemelni a kalapunk), míg a járművek autentikus zörejeiért Anglia összes komolyabb autógyűjtőjét végigjárták a fejlesztők. Különösen büszkék arra, hogy egy – arrafelé legalábbis – ritkaságnak számító eredeti kétütemű Trabant hangját is seikerült felvenni, és a játékba beleépíteni.

A SZÍNFALAK MÖGÜL

Bár az Elixir-vezér gyerekképű Hassabis sztorija is elég extrém (azért szaladjunk végig rajta, bármilyen közismert is: Demis 12 évesen sakkvilágbajnok, 14 évesen az Amiga Power című magazin pályázatán nyer egy nyári teszteri állást a Bullfrognál, két év múlva már a Theme Parkot programozza, aztán a cambridge-i egyetem mellett belevág Peter Molyneux-vel a Lionheadbe, de nem tetszik neki a Black & White ötlete, ezért '98-ban saját csapatot alapít Elixir néven), simán elbújhat a csapat más tagjainak élettörténete és extravagáns jelleme mellett. Dr. Martin Smith AI-programozó például a legendás társasjáték-kiadó Avalon Hillnél dolgozott (többek között a Civilization eredeti táblás verzióján), aztán amikor megunta, áttelepült az Államokba, ahol profi pókerjátékos lett. Három év póker után megtalálta őt az amerikai emigrációs hivatal és a munkavállalási engedély hiánya miatt kiutasította az országból, mire hősünk gyorsan elvégzett két egyetemet, és belevetette magát a mesterséges intelligencia kutatásába – aztán a friss doktori címével jelentkezet Demisnél...



David Norwood projectmenedzser az angol sakkválogatott kapitánya volt, de egy csúnya botrány (a sakk-világbajnokság alatt alatt valahogy kikerült a Sun – az angol Blikk – címlapjára egy kép, amin a teljes skót sakk-csapatot issza az asztal alá) miatt távoznia kellett. David ezután brókernek állt és milliókat keresett a londoni tőzsdén – innen vezetett az útja az Elixirbe. Az engine-kóder Tim Clarke a NASA-nál programozta a Mars-expedíció egyik létfontosságú szoftverét (mellesleg erőemelő-bajnok, 225 kilóval nyom fekve, miközben algoritmusok optimalizálását töpreng...). De akad még a csapatban egyetemi tanár, DNS-kutató, filmes trükkmester, ex-hacker, origami-művész bokszoló (nem sajtóhiba a vessző elmaradása, ez a kettő egy ember!), no meg Cambridge és Oxford történetének legjobb eredménnyel végzett, illetve legmagasabb project markkal (a félévek során leadott feladatok átlageredménye) rendelkező programozó-hallgatói...

len halandzsa – viszont az elképesztően jól a helyükön levő hangsúlyokból és hanghordozásból szinte szóról szóra értjük, mit is mondanak a honpolgárok – a fontosabb szövegeket meg különben is feliratozzák.

Mindezért elég keményen meg kell fizetnünk hardverigény terén, a maximumra húzott grafika alá például nem tudtunk a szerkesztőségben olyan gépet tenni, ami 25 frame/sec fölött mozgatta volna azt. Nem kell azért komolyabban megijedni, a motor példaértékűen skálázható, és ezt-azt kikapcsolva, lebutítva gyengébb gépeken is jól elfut a játék – sőt, mivel a közeli zoom leginkább vizuális sallang, és a játék érdemi része a térképen játszódik, az akadozó grafika csak a látványt rontja, a játszhatóságot nem. A megszokott videokártya-érzékenység helyett inkább a processzor és a memória számít a program kényes pontjának: ezekből nem árt gyorsat illetve sokat biztosítani a játék számára, az AI és a város modellezése – érthető módon – igen sok erőforrást emészt fel.

Ez a harc lesz a végső? A bevezetőben említettem, hogy senki nem tudta igazán elképzelni, milyen lesz ez a játék: nos, a Republic leginkább egy végletekig bonyolult táblás stratégiai társasjátékra hasonlít, ahol a város térképe a játéktábla. A csodálatosan kidolgozott városba tulajdonképpen nem is nagyon kell lezoomolnunk, a játék 95%-a végigjátszható a látványosnak nem igazán mondható várostérképen (ebben kicsit a Haegemoniára emlékeztet, ott is hiába volt a hihetetlenül látványos a grafika, ha a csúnyácska térképen játszottunk). Multiplayer módot hiába keresünk, bár igencsak sok lehetőség lenne benne - de én a magam részéről inkább örülök, hogy legalább megkaptuk a játékot multi nélkül, minthogy várhattunk volna rá még másfél évet multival.

Íme a Sörpárt vezető személyei

Végül is akkor beváltotta a Republic a hozzá fűzött reményeket vagy sem? Úgy gondolom, nagyrészt igen, a városok életének, az ellenfelek viselkedésének szimulációja, a grafikai megjelenítés, az egyedi hangulat és játékélmény, és a már-már mazochista módon aprólékos igényesség, ami a játék minden procikájából árad, egyedi, utánozhatatlan, és a tömegből messze kiemelkedő játék képét festi. Más kérdés, hogy a játékosok vevők lesznek-e erre az igényességre, ha a játékélmény ijesztően különbözik minden eddigitől, és ha a grafikai hókuszpókusz mögött a játék valójában nem több, mint egy nagyon bonyolult társasjáték, nagyjából lineáris sztorival... A Republic várhatóan több szempontból is a Black & White sorsára fog jutni: a belefektetett iszonyatos mennyiségű munka miatt meg sem próbálja a konkurencia lemásolni, klónozni, a játékosok egy része gyűlölni fogja, mások imádni, középutas réteg nélkül. A magam részéről remélem, hogy eladások tekintetében is a Black & White példáját fogja a játék követni, nagyon megérdemelné az Elixir-csapat...

]{redenc

91%

grafika 24/25
zene/hang 15/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: ELKÉPESZTŐEN RÉSZLETGAZDAG, IGÉNYES KIVITELEZÉS, EGYEDI JÁTÉKMENET
KONTRA: ELSŐRE RIASZTÓAN BONYOLULT, NÉHA MONOTON

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII-800, 265 MB RAM, 32 MB-os grafikus kártya, 1GB HDD

ARENA
Ehhez a játékhoz hasonló még nem született - és gyaníthatóan a még jó ideig nem is fog

STATE OF EMERGENCY

Fejlesztő: Vis Entertainment **Kiadó:** Gathering / Take 2 **Web:** www.stateofemergency.com

A Warcraft III- és Rise of Nations-partik között az embernek olykor jól esik lazítani egyet, és grandiózus stratégiai tervek kiagyalásában megfáradt elméjét valami kevésbé komollyal pihentetni. Ilyenkor kerülnek elő a shareware-ek és freeware-ek, az apró logikai hülyeségek és az ötperces akciójátékok. Efféle programok is kellenek, és ezekről senki nem is készít vitriolos kritikát, mindaddig, amíg a készítők nem próbálják 40 dollár körüli árkategóriában, „komoly” játékként a nézőkre tukmálni terméküket – mint ahogy az a State of Emergency esetében történik.

„Ilyen ez a város, mindenki sáros…” A progi PS2-n már megjelent a GTA3-ról ismert Rockstar Games gondozásában, mi több, hétszámjegyű példányban kelt el. Ez persze nem jelenti azt, hogy PC-n is aratni fog, sőt. A játék ugyanis hiába állja meg a helyét Playstation-ön, a kezelhetőbb és kifinomultabb programokhoz szokott PC-tulajdonosok rengeteg kivetnivalót találnak majd a konzolos verzióhoz túlságosan is ragaszkodó átiratban. A műfajilag leginkább a beat'em upok és shoot'em upok közé sorolható State of Emergency már egyszerű kerettörténetével is magas labdát ad az ítésznek, ám ezt nem illik lecsapni: számtalanszor láttunk már olyat, hogy egy játék gagyi sztorija ellenére is szórakoztató volt. Ezúttal a közeli jövő egy nagyvárosában járunk, a kissé cyberpunk-os Földön, ahol megavállalatok irányítják a társadalmat és a „gazdaságos” szó már minden terméken szerepel. Az emberek úgy boldogulnak, ahogy tudnak, mindennaposak a zavargások és a fosztogatások, az élet egyetlen Ganxta Zolee-dalszöveg. Ebben a kuplerájban próbál rendet tenni az öttagú Szabadság brigád, kiugrott zsaruk és bűnözők rendszerető polgári köre. Módszereik változatosak, a céljuk pedig minden esetben szentesíti az eszközt. Ennyi, és nem több. Nagy, összefüggő keretsztorira senki ne számítson, csak az egyes küldetésekhez kapunk valamilyen alibi-szöveget, és már mehetünk is ölni…

Szigorúan monoton. Merthogy a játékmenet 99%-át a gyilkolás teszi ki. Fosztogatók, utcai bandák és céges biztonsági őrök hemzsegnek az egyes városrészekben, és ha elég ügyesen növeljük a hulla/négyzetméter arányt, újabb városrészek és újabb karakterek válnak elérhetővé.

A State of Emergency három játékmódot kínál az önjelölt halálosztóknak: a Revolution küldetés-alapú hentesmunka, a Kaos opció a missziókat nélkülöző darabolást takarja, a Multiplayer (4 alap játékmóddal, semmi meglepetés) pedig magáért beszél. Sajnálatos módon mindhárom játékmód rettenetesen egysíkú: 5 perc alatt kipróbálhatunk minden fegyvert, 10 perc után már vágjuk, hogy további trükköket nem tartogat a program, 15 perc elteltével pedig megisszuk az első kávénkat, nehogy a fejünk hangos horkolás kíséretében a szóköz billentyűn koppanjon. A Revolution mód küldetései ugyanis végtelenül egyszerűek, gyakorlatilag a pálya különböző pontjai között kell cirkálnunk és vérengzenünk, minden misszió a „menj el ide, öld meg ezt, hozd el azt” receptet követi. Kaost választva még primitívebb a játékmenet: csak egy adott célt kell teljesítenünk – e cél lehet a lehető legtöbb pont elérése, miközben felszedhető powerupokkal folyamatosan pótoljuk a múló időt, esetleg a lehető legtöbb pont elérése 3 percen belül, vagy akár 5 percen belül…igen, a lehető legtöbb pont elérése. Hihetetlen izgalmakat nyújtanak a lelőhető civilek (akikért büntetőpontokat kapunk, viszont gyakorlatilag lehetetlen megkülönböztetnünk őket

Rendőrségi kordon a Fradi meccs előtt…

… és után.

Killing Spree!

Smith ügynök 4000 klónja ismét csődöt mond

A helyi erők gerjednek a hawaii ingemre

a fosztogatóktól és a bandatagoktól), valamint a játék közben fel-felharsanó, a vidéki televíziók túlfűtött sportriportereire emlékeztető hang, amely valamilyen különleges áruházi akciót közöl, például azt, hogy csak most ötszörös pontot kapunk betört kirakatokért vagy felrobbantott autókért. Ha elegendő pontot gyűjtünk az első Kaos-szinteken, továbbiak válnak elérhetővé, amelyek hasonlóan intenzív agymunkát igényelnek, egyiken például 200 menekülő biztonsági őrrel kell végeznünk, időre. Igazi motivációt (változatosság, sztori, urambocsá' átvezető mozik) azonban nem kap a játékos, és miután két parti után megunja a multiplayer módot is, elgondolkozik azon, hogy mi a rákért lett ebből milliós példányszámú bestseller PS2-n...

A halál ezer arca. Az egyetlen változatosságot a Kaos módban a pályák különböző pontjain elszórt fegyverek garantálják (rövid időre), amelyeket a Revolution-küldetésekben fokozatosan kap meg a játékos. Az arzenál önvédelmi kütyükkel kezdődik (elektromos sokkoló, erőspaprika-spray), komolyabb kézi bonceszközökkel folytatódik (kardok, tonfa, fejsze, fa testápoló), majd jönnek a jó öreg tűzfegyverek (Beretta, Uzi, shotgun, AK47, M16), a sort pedig az igazi tömegoszlatók zárják (lángszóró, rakétavető, gránátvető, minigun). Ha éppen fegyvertelenek vagyunk, használhatunk tereptárgyakat (padok, a fosztogatók által cipelt tévék és hifik, esetleg egy ellenfelünk korábban levágott feje...), vagy öklünket és lábunkat, ugyanis a

Tájkép csata előtt

fejlesztők viszonylag korrekt, kombókat és speciális támadásokat is ismerő közelharc-rendszert is terveztek a játékba. Ezen kívül néhány power-upot is felszedhetünk, de ezekből sokkal többet ki lehetett volna hozni. Az idő- és életerő-tápokon kívül ugyanis nem találunk sok extrát, csak egy-egy tölténytáskát sodor utunkba a véletlenszám-generátor, és nagy ritkán hívhatunk cimbit is, aki segít a hentesmunkában. És a tápok hihetetlen hosszú listája itt véget ér. Több értékelhető játékelemet, ha megfeszülök sem tudok összehozni.

Techetetlenség. A progit sajnos a technikai részletek sem mentik. A karakter-design ugyan átlag feletti, és igen meggyőző, hogy egyszerre több mint 250 lemészárolható pubit tud kezelni az engine (ráadásul villámsebességgel, gyengébb gépen is frame-akadás nélkül) – azonban minden mást ennek rendeltek alá a készítők.

A háttér elnagyolt, a textúrák rondák, az effektek pedig kimerülnek néhány gyenge robbanásban (egy benzines tartálykocsi is épphogy pukkan egyet, ha beleeresztünk egy rakétát). Az irányítás átdefiniálva is nehézkes, elég nehéz megszokni, hogyan vehetjük rá a karaktert, hogy arra lőjön, amerre szeretnénk. A kamerakezelés pedig kritikán aluli: beragad, gyakran nem követi a főhőst, vagy nem távolodik el eléggé, idegesítően ugrál és lassabban fordul a kelleténél (az egér-érzékenység állításával sem lesz sokkal jobb a helyzet). Az ellenfelek AI-ja is igen gyér, egyetlen trükköt ismernek: annyian vannak, mint az oroszok, és így körül tudnak venni bennünket. De nem láttam, hogy bármelyik is elugrott volna a lövéseim elől, és amikor egy M16-ossal beálltam egy mozgólépcső aljára, ők láthattak föntről, de nem kerülték ki a lépcsőt, csak jöttek a vágóhídra...

A zene és a hangok sem vigasztalhatnak: előbbi a pályafutásom során hallott legrosszabb játék-zenék közé tartozik (primitív és megállíthatatlanul ismétlődő), utóbbiak pedig ugyan megütik az elvárható nívót, de rettenetesen monotonok (főleg az ugyanazon a hangon sikítozó tömeg). Végül, az animációk sem eléggé változatosak: jóval többféle mozgást és elhalálozást érdemelne egy tömegirtásra kihegyezett játék.

Drágaszágom...! Lehet, hogy PS2-n tarolt, lehet, hogy a konzolos verziót a Rockstar Games fejlesztette, de a State of Emergency PC-s átirata csúnyán leszerepelt. Nem tudott elég változatos lenni ahhoz, hogy komolyan vegyem, viccnek pedig kicsit durva. Ha nagyon gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy rosszul sikerült Postal-utánérzés (természetesen a program „M”, azaz felnőtt korhatár-kategóriát kapott témája miatt), ha pedig jó szándékkal közelítek a játékhoz, muszáj elismernem, hogy a State of Emergency az „Aknakereső helyett” kategória csúcsa (hiszen egy ültő helyünkben, unatkozás nélkül nem nagyon tudunk több időt eltölteni vele, mint az Aknakeresővel), ez esetben viszont kissé drágállom az árát. Ilyen játékokat ennyi energiával nem érdemes PC-re vinni, jól megvannak azok a konzol-piacon. Részemről maradok a shareware marhaságoknál, ha rövid kikapcsolódásra vágyom.

Stöki

58%

grafika 18/25
zene/hang 7/15
játékélmény 21/40
kategórián belül 7/15
összhatás 2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

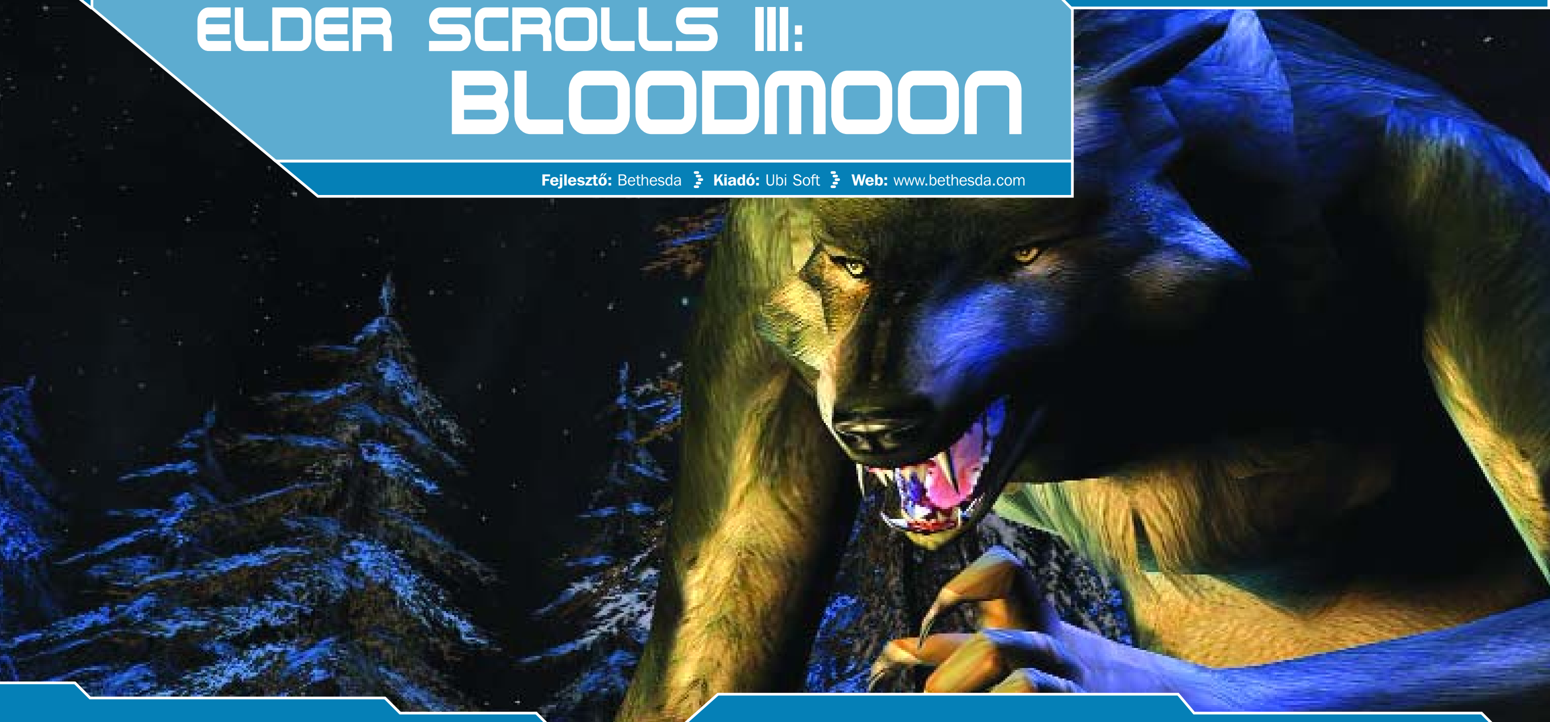
PRO: REMEK TÖMEG-MEGJELENÍTÉS, GYORS, PÁR PERCES KIKAPCSOLÓDÁSRA IDEÁLIS
KONTRA: EGYSZERŰ, MINT A FAÉK, NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS, ROSSZ KAMERAKEZELÉS, HAMAR MEG LEHET UNNI

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 595 MB HDD, D3D

ARENA
Aréna: Postal...............................45%
Postal 2 ....58%
Serious Sam 88%

ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

Fejlesztő: Bethesda **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.bethesda.com



A huszonegyedik század elején, az Internet korában egyre inkább felmerül a kérdés, hogy vajon meddig van még létjogosultságuk az offline szerepjátékoknak, ha egyszer mód van arra is, hogy a neten több ezer társunkkal egyetemben induljunk el felfedezni a világot és ne csak buta NPC-kel töltsük el az időnket. Apropó buta.. Nagyon kevés számítógépes RPG-t ismertem eddig, ahol a „többieket" is megfelelően és egyedien kidolgozták, hogy az ember már-már élőnek érezze őket, hiszen a legtöbb hasonszőrű játékban maximum beszélgetni tudunk velük, esetleg harcolni, ám ezzel jelentősen lezsugorították az amúgy is töredezett fantasy világok hangulatát. Kivételt kapásból csak egyet tudok mondani, mégpedig a Morrowindet, amely azonban már nem a legfrissebb portéka, azonban hála új kiegészítőjének, ismét van módunk foglalkozni vele. Már most szólok: megéri!

Vérből van a hold? Vardenfellban már régóta tartja magát egy ősi legenda, amely a vérholdról szól (Bloodmoon). Ha egyszer a vörös hold kiteljesedik, Solstheim szigetén feléled az ősi gonosz, amely először csak a környéken pusztít, majd az egész birodalmat romlásba és pusztulásba dönti - hacsak valaki meg nem állítja. Az emberek hiszik is, meg nem is eme jóslatot, ám egy napon megtörténik a „baleset": vérvörös az égbolt és Solstheimben valóban feléled valaki, vagy valami, amiről az ijedt emberek csak suttogni mernek... nekünk. Merthogy a rossz sors, vagy az istenek akarata jóvoltából éppen arrafelé vezet az utunk, és ha már ott vagyunk, akkor miért is ne próbálnánk az események sodrásában bekapcsolódni a történésekbe, hiszen ez hatalommal, pénzzel, és persze rengeteg veszéllyel fenyeget. Erre pedig egy kalandozónak mindig szüksége van, nemde?

Az újdonságok. Ahogy láthatjuk, új helyszínben nincs hiány, igaz a sziget nem olyan hatalmas, hogy ne lehessen bejárni, ám a célnak, azaz, hogy újabb, minimum negyven óra tömény élvezetet szerezzen a játékosoknak, éppen megfelel. Barátságtalan vidék ez, hiszen mindent hó borít, a nappalok nem túl hosszúak, az erdőségeket pedig trollok és medvék járják. Ezekkel amúgy is meggyűlne a bajunk, ám a sötétség fejedelmének köszönhetően most jóval veszélyesebb a váron kívül kóborolni. Első pillantásra ugyan a külcsín nem változott igazán, elviekben csak a vizek felületi kidolgozása jobb, ám ehhez természetesen valamilyen újgenerációs kártyával kell rendelkeznünk. Az NPC-k tovább lettek finomítva, most már sokkal több dialógus kerül felolvasásra, és még inkább élő ember benyomását keltik: félnek, mérgesek, lázonganak, ha a helyzet úgy kívánja meg. Ennek ékes példáját mindjárt az elején tapasztalhatjuk, mivel a központi várban betiltották az alkohol fogyasztását, ezt azonban a közemberek nem veszik túl jó néven (naná, ki venné annak?), és igencsak fagyosan állnak hozzánk, mindaddig, míg némi szesztartalmú itókával meg nem lágyítjuk a szívüket. A birodalom tehát él, és elégedetlen, főként, hogy furcsa híreket kapnak a népek a vadonból, farkasüvöltést hoz minden éjszaka a városok felé a szél, emberek tűnnek el vagy halnak meg, magyarul a feje tetején áll minden.

Az éjszaka fenevadai. Hamarosan tisztázódik a helyzet: éjszakánként farkasemberek pusztítanak, és nekünk fő célunk vezérük megzabolázása lesz, ám addig sok-sok mellékküldetésen vezet át az út. Sőt! A fejlesztők ígérete szerint két teljesen különböző szálon juthatunk el a végpontig, amelyet szerény véleményem szerint tökéletesen sikerült is teljesíteniük. Játékunk felénél ugyanis egy nagyobb farkasember-falkával mérhetjük össze erőnket, ám a dolog nem túl jól sül el, megharap az egyik bestia, és ekkor eljön a választás ideje. Meggyógyulunk, és emberként tovább küzdünk a sötétség ellen, vagy csatlakozunk hozzá és innentől kezdve mi is vérfarkasként dúljuk fel az emberek életét éjszakánként. A két szál teljesen különböző küldetéseket tartalmaz, mások az elvárások is, ám mindkét út rendkívül sok nehézséggel jár.

Az Operaház fantomja

A grafika továbbra is a játék legnagyobb erőssége

Pongónak itt még volt haja...

Ez a kihalt városrész jó lesz a vérfarkassá alakuláshoz

Harmincadik szint felett ez már nem ellenfél

A gonoszhoz eljutni ugyanis nem egyszerű, szörnyek egész hada őrzi és ő maga is olyan erők birtokosaka, amelyet nem biztos, hogy bárkinek is esélye van megtörni.

A másik végletben éjszakánként kitaszítottak leszünk, az emberek és az őrök megtámadnak és megpróbálnak minket elűzni, sőt még fegyvereket sem használhatunk, és ugyanez a helyzet a vértekkel is. Kárpótlásul azonban elképesztő fizikai erővel rendelkezünk, egy-egy ütésünk pillanatok alatt rendet vág a humánok körében, a túlerővel szemben sem kell megijednünk, és az éjszaka teremtményei is mellénk állnak. Viszont innentől kezdve felesleges tápos fegyvereket keresgélni, az emberekkel nappal túl sokat beszélgetni, hiszen éjszaka úgysem vesszük ezeknek hasznát. Felhívnám mindenki figyelmét arra is, hogy este, amikor elkezdődik az átalakulás, nem túl bölcs dolog ezt más szeme előtt véghezvinni, mert később nappal is félni fognak tőlünk, és végül teljesen kitaszítottak lehetünk. Az átváltozás és a kész „végtermék”, amúgy lenyűgözően jó, hatalmas szőrös üvöltő és acsargó döggé válunk (rondábbak leszünk, mint Anettka, pedig...), minden lény félelemtől feldúlva menekül előlünk, ha pedig lakott területen járunk, fegyveres kotériák alakulnak pillanatok alatt, hogy kiűzzenek a civilizáció bástyáiból.

Emberként felhasználhatjuk az új mágiafajtákat, kereskedhetünk, és persze nyomozhatunk, hogy ki is a fő ellenfelünk. No és persze megismerkedhetünk az új szörnytípusokkal is, például a grizzlivel, aki itt bizony nem a család barátja (vagy ha igen, akkor kicsit túl agresszív az a reklámhadjárat). A bőréből jó minőségű vértet eszkábálhatunk, jó pénzért akár el is adhatjuk. Mindenesetre nagy ötlet volt, hiszen nem semmi hangulata van, amikor éjszaka a kihalt erdőben egyedül mászkálunk, aztán hirtelen a hátunk mögül üvöltve előcammog a medvesajt, hogy megcsodálhassa álmai vacsoráját, azaz minket. De nem csak vele kell beérnünk, hiszen új troll fajták és egyéb lények teszik boldoggá életünket. Ezek általában a középkategóriás ellenfelek osztályába sorolhatóak, tehát főleg a játék eleje és közepe felé fognak csúnya meglepetéseket okozni. No persze csak akkor van esélyünk az új földrészen sikert elérni, ha legalább harmincas szintű karakterrel jövünk át kalandozni, a többieknek pedig ajánlom, hogy tápoljanak még, mert nem jó móka, ha mi vagyunk az egész szigeten a leggyengébbek.

Hangulat és hangok. Talán az egész játék ezért lett ismét élvezetes: a hangulat miatt, a sötét és kihalt havas erdők, a régi várak és falvak, mind-mind egyedi hangulatot varázsolnak a játéknak. És akkor még nem is beszéltünk a küzdelmekről, amelyben mos még keményebbek az ellenfelek, hiszen csapatostul jönnek ránk. Jó példa erre a farkasfalka támadása, a vonyításukat már messziről hallhatjuk, és ilyenkor jobb elhúzni a csíkot, mert ha beér a csapat és körbevesznek, akkor aztán mínusz celsius ide, mínusz celsius oda, meg fogunk izzadni, ha ugyan túléljük egyáltalán..

Sajnos hangok terén nem sok újdonsággal találkozhatunk, igaz ez a zenére is, és a térképrendszer is ugyanaz maradt, ám ezek talán nem olyan nagy hibák, hogy komolyabban összehúzhassuk a szemöldökünket. Változatos és izgalmas kalandok, néha borzongató és idegölő részek, új szörnyek, és fegyverek, rengeteg küldetés, no meg két-három eleddig nem ismert mágiaforma tökéletesen teljesíti egy kiegészítő elvárásait. Jó hír, hogy a gépigény sem növekedett, így minden adva van ahhoz, hogy sok-sok izgalmas órát töltsünk el eme remek RPG-vel, persze csak akkor, ha rendelkezünk az alap Morrowinddel. Akik ismerték az elődöket, vagy csak egyszerűen érdekli őket egy igen összetett és szórakoztató szerepjáték világ, azok ki ne hagyják, mert talán az utolsó igazán nagy durranású offline RPG-vel találkozhatnak.

Retee

90%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: KÉT SZÁLON FUTÓ CSELEKMÉNY, VARÁZSLATOS HANGULAT, ÖSSZETETT JÁTÉKMENET

KONTRA: ÚJ HANGOK ÉS ZENÉK HIÁNYA, EGYES GRAFIKUS KÁRTYÁKON NÉHA BUGOS A GRAFIKA

MINIMUM GÉPIGÉNY

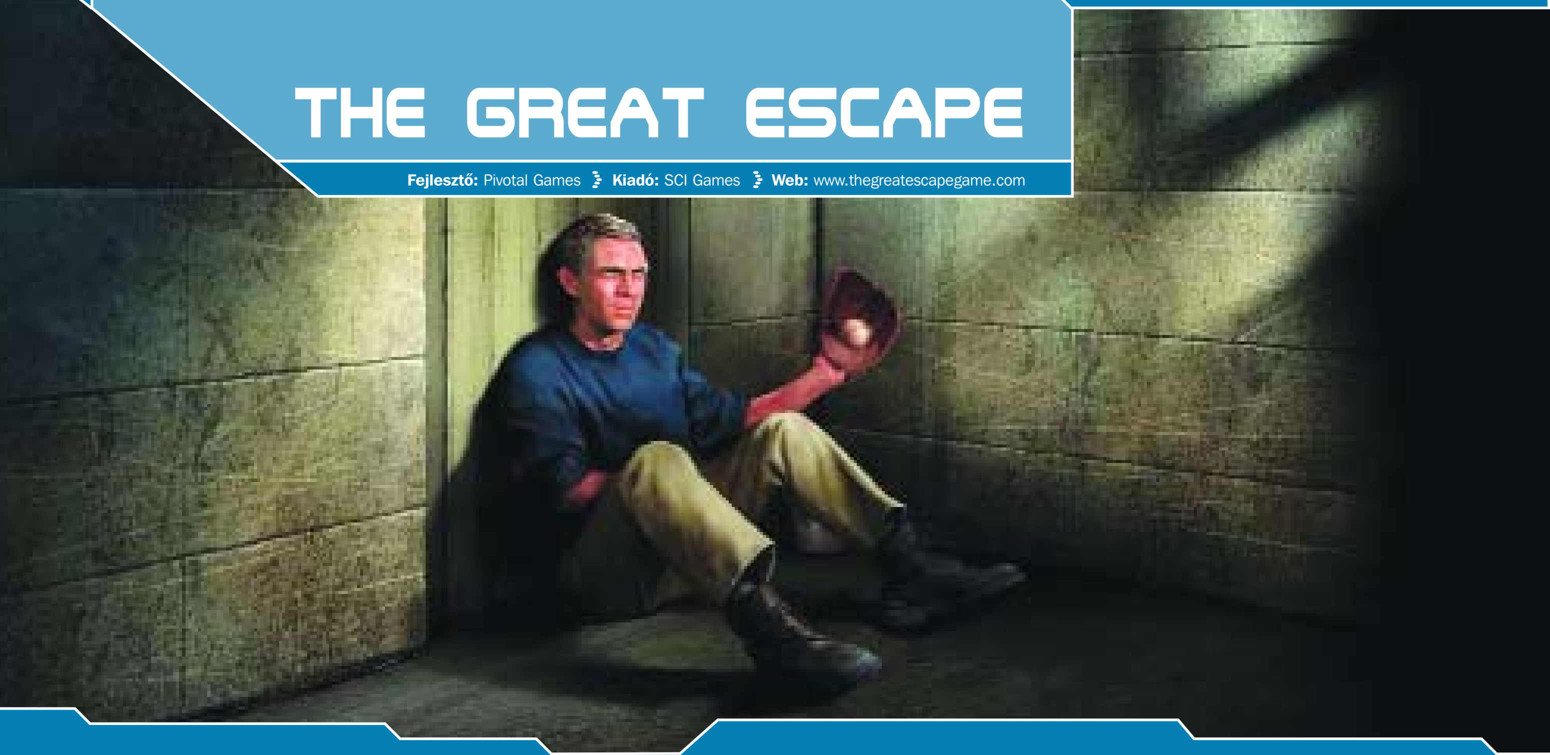
PIII 500, 128 MB Ram, 1 GB HDD, D3D, Morrowind

ARENA

NWN: Shadow uf Undertide 80%
BG2: Throne of Bhaal 88%
BG1: Tales of the Sword Coast 84%

THE GREAT ESCAPE

Fejlesztő: Pivotal Games **Kiadó:** SCI Games **Web:** www.thegreatescapegame.com



Aladdin, Rachel Green a Jóbarátokból, Max Payne... Mi a közös bennük? Mindnyáján megszöktek valahonnan, legyen az a piaci dutyi, a saját esküvőjük, a rendőrség razziája: a lényeg, hogy szöktek. Önként és nagy bátorsággal tépték le magukról az élet vélt vagy valós béklyóit, és inkább üldözöttként indultak útnak a szabadság rögös útján. Szökésben a világ! Ez a jelenség mindenütt ott van: létezik szökőár, szökőkút, szökőév, de a szökés mégis leginkább a belső természetünk elengedhetetlen része, természetes reakció a foglyul ejtettség érzésére.

Szabadulóművészek életrajzi regénye. A szökés napjainkban sem elhanyagolható jelenség, gondoljunk csak Bin Ladenre vagy Szaddamra - de kétségkívül a második világháború hírhedt fogolytáborainak idején volt a virágkora. Ez a légkör Hollywoodot is megtermékenyítette. Az eredmény egy '63-as Oscar- jelölt film, amely egy csapat hadifogoly német táborból való szökési kísérletét mutatja be, más megvilágításba helyezve a háború eseményeit, mint a klasszikus csatafilmek vagy zsidódrámák. Most, negyven év múlva a SCI kiadásában mindez interaktív formában is elérhető. A napokban jelent meg a filmmel azonos The Great Escape címet viselő játék, amelynek 18 küldetésében felváltva irányíthatunk négy katonát – név szerint MacDonald (viszontagságos napjai voltak az étteremlánc nyitása előtt...), Zedwick, Hendley és Hilts - a menekülés útján.

A játékidő jelentős részét a taktikus menekülés, lopakodás teszi ki. A The Great Escape tehát nem spanyolviasz a játékok közt, volt már előtte a kategóriájában is eltérő Thief, az igencsak más atmoszférájú K-Hawk, és a szinte csak nevében különböző Prisoner Of War. Utóbbi anno alig egy órát töltött a gépemen, mert hiába volt vonzó az öltet és a játék világa, a megvalósítás elvette a kedvem tőle. Túl nehézkes volt az irányítás és determinisztikus a játékmenet, ezért szkeptikusan ültem le a stílus újabb darabja elé - de kellemes csalódás ért.

Megszöksz vagy megszöksz? A legnagyobb előítéletem az volt, hogy órákig csak különböző fogolytáborokból kell majd megszökni, és semmi másból nem fog állni a játék, hogy meglógok, elkapnak, majd újra meglógok. Nos, nagy vonalakban még igazam is lett, de nem gondoltam volna, hogy ennyi változatossággal tudják fűszerezni. A játék ugyanis nemcsak a film helyszínén, a Stalag Luft III táborban játszódik, de sajátos előzményt és folytatást is kínál a játékos számára. Végigéljük mind a négy szereplő bőrébe bújva azt, hogy miképp kerültek a fogolytáborba, majd a nagy szökés utáni sorsuk is a mi kezünkbe kerül. Már a legelső küldetés is ötletes kiindulópont: repülőről kell gépágyúval lövöldözni az ellenséges osztagok légi masináit.

Fényre lépni tilos! A TGE veleje a következő küldetések során nyílik meg számunkra. Harmadik személyű nézőpontból kontrolláljuk az eseményeket. Az irányítás kézenfekvő, a stílustól megszokott módon történik. Az egyetlen probléma talán, hogy a forgatás az egérérzékenységtől függetlenül néha nagyon nehézkes, néha pedig túl gyors. A mozgáskultúra nem forradalmi: alapjáraton kívül futhatunk, lopakodhatunk és kúszhatunk annak függvényében, hogy az események épp mit kívánnak meg tőlünk. Ami mégis tetszett, és még nem volt hasonlóhoz szerencsém, hogy kúszás közben átfordulhatunk, oldalra gurulhatunk: ez hasznos, ha gyorsan kell fedezékbe húzódni. Ennyit az aktív cselekedetekről, lássuk a számottevőbb passzív viselkedésnormákat. A megfelelő körültekintés nélkül a TGE területein gyorsabban leszünk halottak vagy újbóli rabok, minthogy Leeloo kimondja, hogy badabumm. A leselkedésen van a hangsúly, „active peep" módban nézhetünk ki óvatosan a falak mögül vagy az aktuális fedezékünk felett, sőt még a kulcslyukak is sokkal tágabb per-

Jelentem, a vörösingesek túlerőben vannak!

Kitépem a karom, és azzal váglak orrba!

Második világháborús valóságshow

spektívát jelentenek nekünk, mint a valóságban. Alapszabály, hogy sose menjünk be ajtón anélkül, hogy ne győződnénk meg róla, mi van mögötte. Az ajtót magunk után mindig csukjuk be, mert könnyen lehet, hogy azzal hívjuk fel magunkra a figyelmet!

Az egyes küldetések célja általában csak annyi, hogy megszökjünk az aktuális táborból vagy végrehajtsunk egy szintén lopakodáson alapuló feladatot. Zedwick debütáló missziójában pl. egy kódkönyvet kell felkutatni egy francia kisváros közelében lezuhant repülőn majd megsemmisíteni. Ennek érdekében átlopózhatunk egy féltve őrzött bázison, sőt még egy tankot is el kell kötni. A vezethető járművek természetes részét képzik a játéknak, van, hogy csak egy kamionnak és a lepecsételt menetlevélnek nyílik meg a kijutás kapuja. Az is előfordul, hogy szelíd motorosként kell szelni a levegőt az osztrák autópályákon. A járművek irányíthatósága szinte várhatóan szégyenteljes, a tank siklómódon közlekedik, egyáltalán nem érezni a súlyát, a méreteit. A motor pedig annyira izgága, hogy Speedy Gonzales is nagyobb önuralommal bír végsebességen. Vonaton utasként is kipróbálhatjuk magunkat, korunk potyázói számára sem ismeretlen módon a mellékhelyiségben rejtőzhetünk a kalauz elől (bár a játéktörténettel ellentétben az ilyenek azért nem szoktak a vonat tetején folyó üldözési jelenetté és lövöldözéssé fajulni). Ez volt az egyik legélvezetesebb pontja a játéknak, fenn a vonat tetején, a táj csak száguld mellettünk, pár vagonnal odébb két katona fejét épp most vitte le a felüljáró, mi még le tudtunk húzódni, de a kalapunk útra kelt a széllel…

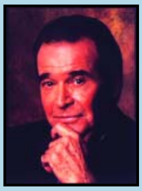
Száz fekvőtámasz, vagy meghalsz!

Hát ez sem a higénia csúcsa…

A CELLULOID GREAT ESCAPE

A monitorainkon megjelenő Great Escape szereplői csupán a modern technikai vívmányaiként élnek, mozognak és mozgathatók. 1963-ban azonban még hús-vér emberekre volt szükség az életre keltésükhöz, akik alá a technika még a látványvilág megteremtése szempontjából sem tolt túl kényelmes széket. Nevük a mai kor emberének már nem biztos, hogy sokat mond, de lássuk, ki is alakították a játék négy fő szereplőjét a vásznon negyven évvel ezelőtt:

A '80-ban rákban elhunyt Steve McQueen látható „Cooler King" Hilts szerepében. Híresebb filmjei közé tartozik a Pillangó, a Pokoli torony, a Hét mesterlövész, a Thomas Crown ügy '68-as eredetije és a Getaway.



James Garner alakította Hendeyt. A ma 75 éves színész az egyetlen, aki ma is él közülük. Rengeteg filmben játszott már, és még ma is vállal szerepeket. A legutóbb nálunk is vetített filmje az Űrcowboyok, de ismerős lehet a Maverick vagy a Victor/Victoria filmkockáiról is.

A MacDonald szerepében díszelgő Gordon Jackson már szintén távozott az élők sorából, de életében több, mint száz mozihoz adta nevét és tehetségét, leginkább a Lázadás a Bountyn-ból lehet ismerős.

A tavaly szívinfarktusban elhunyt James Coburnra jutott Zedwick szerepköre, neki szintén a Hét mesterlövészben és a Maverickben voltak emlékezetes szerepei, egyik utolsó szerepe pedig a Szörny Rt. egyik szinkronhangja volt.

A Great Escape ereje egyébként leginkább ebben: az élvezetességében és a sokféleségében rejlik. Részleteibe bele lehet kötni, mert az AI pl. nem a legdicséretesebb, de hiába tapasztaljuk a játék alatt napi egyszer, hogy egy őr megbolondul és körbe-körbe forog, mint a búgócsiga, ez akkor sem veheti el azt a hihetetlen élményt, amikor az éj leple alatt az erdő mélyén kúszunk a bozótban csendben, miközben száz meg száz fegyveres őr keres minket kutyával és elemlámpával. Kutyák…Sosem voltam kutyapárti, de a játék csak megerősített ebben. Öntudatlan ösztönlények, követik a gazda parancsát, megítélni persze nem tudják a helyzetet, de azért beleköpnek a másik levesébe, akarom mondani beleharapnak… Itt is könnyebb lerázni három őrt, mint egy kutyát. A linearitás ellenére rengeteg útját-módját élhetjük át a táborból való megszökésnek is. Van, hogy föld alatti alagutat kell ásnunk, vagy a kerítést kell elvágni, rabtársakkal összejátszani az ellenfél elterelése érdekében, vagy álruhát ölteni és hamis igazolványt szerezni. Józan logikusság uralkodik a játékon, amit nem szabad figyelmen kívül hagyni. Pl. ha álruhában ténykedünk és vissza kell érni a fogolyellenőrzésre, ne felejtsünk el újból átvedelni - ahogy én tettem először - mert rögtön kész ebédre a bukta.

Nagyon tetszett a játék humora és fordulatai, és ez kellően ellensúlyozta a kisfelbontású videókat. Egyik köztes bejátszásban láthatjuk, ahogy Mac és társa éppen sikerrel álcázzák magukat franciának az őket ellenőrző hatóságok előtt, de amikor azok jó utat kívánnak nekik, hősünk száját a lehető legnagyobb természetességgel hagyja el a „Thanks"… A kedvenc jelentem mégis az, amikor nagy sokára átküzdöm magam a szellőző rendszeren a WC-n át a vasúti váróba, és az első amit hallok, a „Le van tartóztatva!". Semmi perc alatt kiderül persze, hogy nem nekem szólt a figyelmeztetés, hanem egy gyanútlan másik utasban vélték felfedezni közözött csapatunk egy tagját…

Formaságok. Bár nincs quick save és load a játékban, de nagyon gyorsan tölti be az új helyszínt, és az elmentett állásokat is. Az egyes küldetések alatt a nehézségi szinttől függően meghatározott mennyiségben ugyan, de bárhol menthetünk. Ez éppen ideális, mert így mi magunk döntünk erről, korlátozás nélkül pedig túl könnyű lenne az egész.

A grafika összességében mutatós és látványos, bár néhol kissé elnagyolt. Igazán szépnek olyan három éve lett volna mondható, a nagyobb baj, hogy rendesen „bogaras". Túl nagy kérés a mai világban, hogy ne lógjon bele a fejünk a falba? Nagyobb baj az, ha beleragadunk a tájba… Jaj, Lara miért kellett ezt örökül hagynod '96-ban a jövő nemzedékének?!

A legerősebb pont a zene, hihetetlenül passzol a játék minden egyes rezdüléséhez, az egyik legjobb, amihez játékban valaha szerencsém volt. A film jó pár dallamát kölcsönveszi. A hangok is nagyon rendben vannak, mind a beszéd, mind a környezeti zajok tekintetében.

A szabadság vándorai. Lehet, hogy az is közrejátszott, hogy nem láttam a filmet, és a POW-hez sem volt alapom percenként hasonlítgatni, de rég láttam ennyire sajátos atmoszférájú, lebilincselő játékot. Annyira változatos és hangulatos, hogy minden hiányossága bocsánatos bűnné törpül ezek mellett - szinte kötelező darab. A filmhez is megjött tőle a kedvem, bár ne pislognának értetlen szemekkel a helyi videótékák pultosai a cím hallatán. Hát igen, az Oscar-gálákat is elmossa az idő, rég volt már 1963…

Ulukai

84%

grafika	17/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

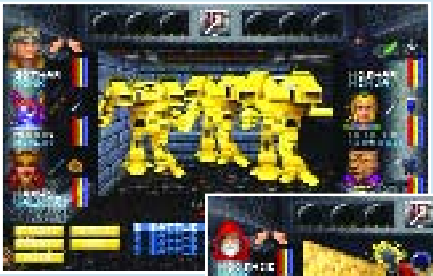
PRO: HANGULAT ÉS VÁLTOZATOSSÁG, NAGYON JÓ ZENE ÉS HANGHATÁSOK, JÓ HUMOR ÉS FORDULATOS TÖRTÉNET
KONTRA: BUGOS GRAFIKA, ROSSZ AI, IRÁNYÍTÁSI GONDOK

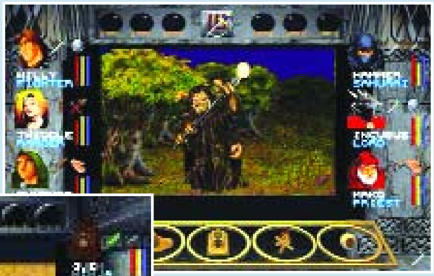
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 900 Mhz, 128 MB RAM, 1,6 GB HDD, D3D

ARENA

Splinter Cell	91%
Prisoner Of War	67%
K-Hawk	72%

WIZARDRY 7





Emlékszem, amikor hajdanán a Wizardry 6-ot elkértem Maselltől, kérdezgettem, milyen is a game. (Előtte a Knightmare-val játszottam csak, ami kissé „arcade” a Wizardrykhoz képest, ha emlékeztek az Amigás, kétlemezes cuccra, ahol pl. teniszütő is volt a támadófegyverek között.) Masell lelkendezett kicsit, majd megjegyezte, hogy a save diszkjén kifényesedett az anyag ott, ahol a játékállás track-jei voltak, annyit játszott vele. Otthon aztán kissé csalódtam, mert a grafika elmaradt a felkorbácsolt várakozásaimtól, de pár nap után be kellett látnom, hogy a történet és a lehetőségek (pl. karakterfejlődés) sokkal mélyebb és kifinomultabb, mint a hasonló játékokban. Később (ha jól emlékszem talán olyan 2 évvel azután) Masell nagy-nagy örömére megjött a folytatás, természetesen a kor színvonalát hozó grafikával és még ütősebb játékmenettel! Sajnos a sorozatot nem követtem utána figyelemmel, de a legújabb rész PlayStation2 verziójáról (Tale of the Forsaken Land, nem a W8) nekem volt szerencsém a tesztet írni. Mit mondjak, régen a hetes minden szempontból nagyobb durranás volt, mint ez. Igaz, azóta az RPG – fantasy játékipar meglehetősen kiszélesedett minden platformon, azt azonban nem veheti el senki a régi nagyoktól – gondolok itt elsősorban a Wizardry 6-7 és az Eye of the Beholderekre, hogy megalapozták a dungeonokban játszódó, inkább még AD&D mintsem RPG stílussal a mai gamékat. Talán ez is a TotFL rész viszonylagos sikertelensége, hogy abban még mindig a dungeonokban játszódik minden, nincs túlzottan látványos és viszonylag szabad barangolást ígérő külső világ, mert ilyen szinten megmaradtak az alapoknál (a karakterfejlődés és csapatmunka azonban briliáns benne). Csak éppen ezek az alapok anno jórészt a hardware teljesítményhatáraiból adódtak. Ez a régi játékok „szerencséje” is abból a szempontból, hogy volt idő és energia megfelelően kidolgozni a történetet, szereplőket, játszhatóságot, egyszóval mindent, amit ma pár millió bump-mappelt poligonra cseréltek le a developerek. Ebben a tényleg mutatós csomagolásban akarják eladni az ízetlen és unalmas, koncepciótlan játékokat is. Ha van lehetőséged és kedved, én azt mondom, hogy próbáld ki a régi idők játékait, és ne hagyd ki a mai szemmel antik kinézetű, de mégis magával ragadó Wizardry 7-et sem! (Igaz, a W8 2001 novemberben jelent meg, ha jól tudom, ami azért nem volt oly rég.) Így megtudhatod, és talán meg is érted, hogy a mai „öregek” min nőttek fel, miért voltak akkor képesek éjszakákat fennmaradni egy-egy game mellett, és miért vágyik a szívük gyakran vissza abba a korba, mikor a poligon szó még nem jelentett semmit.

Mad Dog Dzson

DESCENT - A FIÚK A BÁNYÁBAN "DOLGOZNAK"

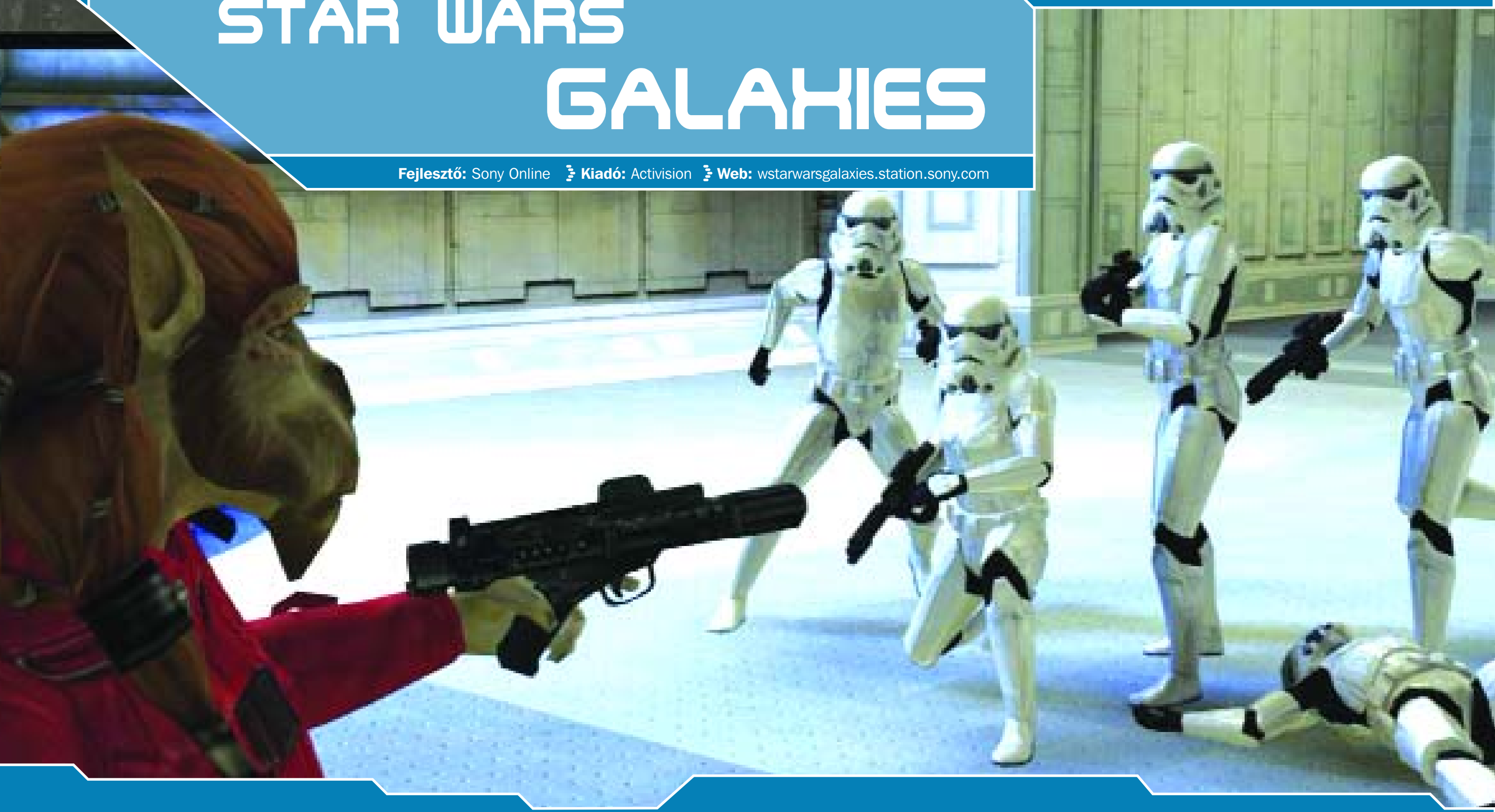
Végigfutottam a PC hőskorában írt kis cikkemet és két dolgon akadtam meg. 1. VR sisak 2. DX2/66-on 8 megával... bla-bla-bla. Az a VR sisak igazan jó ötlet lehetett volna, de még nem volt meg hozzá a szoftver-hardver támogatottság. Most lehetne rá lehetőség, de magán a VR sisakon léptünk már túl. A másik... de szép is volt... DX2/66 a szerencséseknek 80-ra felhúzva... 8 mega rammal... most a jobb telefonokban van annyi... mindjárt egy könnycsepp úszik a szemem szélére... régi szép, gondtalan idők! Na mindegy. Szóval a Descent egy "first person shooter", ahol az izmos és agresszív hősünk szerepét egy kis űrhajó vette át. Emlékszem, hogy nem voltam vele kibékülve, de jobban belegondolva, most azért örülnék az akkori játékválasztéknak, mert volt miből keresgélni bőven... most azért ezt nem lehet elmondani, a játékok 50%-a olyan mint a másik. Szóval egy szó mint száz, a Descent minőségével alapjában véve nem volt gondom, inkább a bányás repülősdi nem jött be, ami nem a játékot minősíti, mert objektíven elég korrekt volt, hanem inkább az én szűkre szabott ízlésvilágomat. Némi nosztalgiával azzal tudom zárni ezt a kis szösszenetet, hogy: "De jó volt akkor... igaz most is jó, csak egy kicsit másképp.".

Mr.T.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

STAR WARS GALAXIES

Fejlesztő: Sony Online **Kiadó:** Activision **Web:** wstarwarsgalaxies.station.sony.com



Napjainkban aranykorukat élik a csak interneten játszható szerepjátékok. A játékos-társadalom egyre növekvő hányada éli napról-napra második életét egy virtuális univerzumban. Nem telik el úgy hónap, hogy ne kapnánk hírt egy-egy újabb fejlesztésről, kiadásról. A régebbiek folyamatos bővítésekkel, újdonságokkal próbálják megtartani játékos-bázisukat, míg újabbak szebbnél szebb ígéretekkel igyekeznek elcsábítani a konkurenciától a potenciális ügyfeleket. Igen ügyfeleket, ugyanis eme programok egyik legfontosabb ismérve, hogy a készítők nem átallanak havidíjat kérni a játékért. Ezért cserébe folyamatos újításokkal igyekeznek fenntartani a játékosok érdeklődését, nonstop működő ügyfélszolgálatot biztosítanak, és üzemeltetik a sok ezer játékost kiszolgáló szerverparkot. Nos, erre a piacra robbant be nemrégiben a Star Wars Galaxies, mint potenciális siker várományos.

SWG történelem. A játék kiadását óriási várakozás előzte meg. A legtöbben egyetértettek abban, hogy itt valami óriási dolog készülődik a Sony Online boszorkánykonyhájában. Ez részben a Star Wars világnak volt köszönhető, hisz ez az első ilyen témájú MMORPG. Másrészt viszont annak a rengeteg lehetőségnek, amit a készítők ígértek. Volt itt minden, ami megdobogtatta az egyszeri játékosok szívét: lovagolható állatok, saját járművek, saját ház, gigantikus méretű harcok a Birodalom, a lázadók és a Hutt gengszterek között, játékosok irányította városok, újszerű kereskedelmi rendszer, és a sort még hosszan lehetne folytatni. Az impozáns lista sok ember fantáziáját mozgatta meg, nem csoda, hogy már a kiadás előtt évekkel óriási rajongótábor várta a Galaxies megjelenését. Még olyanok is beálltak a sorba, akiket egyébként nem nagyon hatott meg a Star Wars környezet: egyszóval minden megvolt ahhoz, hogy az MMORPG-k új királya megszülethessen.

Már csak az a bizonyos születés hiányzott, azonban a játék csak nem akart befutni. Az eredetileg 2002-re kiírt megjelenési dátum folyamatosan csúszott, miközben újabb és újabb, a kezdetekkor kimaradó lehetőségekről kaptak hírt a rajongók. A készítők ezeket időhiánnyal indokolták, de megígérték, hogy a kiadás után patch-ek formájában mindet elérhetővé teszik majd. Olyan ígéretes lehetőségek maradtak ki, mint a járművek, a játékosok városai vagy a teljes Hutt frakció. A legnagyobb döbbenet azonban idén június közepén következett be, amikor kiderült, hogy a játékot viharos gyorsasággal piacra dobják. Alig pár héttel később, június végén a Galaxies derült égből villámcsapásként debütált az amerikai boltok polcain (hivatalosan még mindig csak ott kapható). A bétatesztelők nem kis elkeseredésére, ugyanis a játék akkoriban sokkal közelebb állt egy kezdeti béta állapothoz, mint a véglegeshez...

De mit kaptak a rajongók? Be kell vallanom, a kissé negatívra sikeredett bevezető ellenére a Galaxies közel sem fest olyan rosszul, mint azt várná az ember. Számos momentum akad, amiben igenis tud újat mutatni a konkurensekkel szemben. Azt hiszem, a játék részleteibe belemenni meddő dolog volna, hisz az egész újságot teleírhatnám, ha mindent be szeretnék mutatni. Erre azonban sem helyem, sem pedig időm nincs, éppen ezért a legfontosabb dolgokra térnék csak ki,

Tűzoltó lehetsz és katona, TIE fighter terelő vadász

Jabba Chris módjára heverészik

REKORD ELADÁSOK

Dacára a hirtelen megjelenésnek és a béta-közeli állapotnak, a SWG igen szép eladási eredményekkel büszkélkedhet. Több hétig trónolt az amerikai eladási statisztika élbolyában, és volt olyan időszak, mikor az alap változat és a korlátozott példányszámban megjelenő collectors edition egyszerre volt megtalálható a top 10-es listákon. Mindezt alátámasztani látszik az a tény, hogy a játék a megjelenését követő első hét végén már 125000 regisztrált játékossal büszkélkedhetett. A játék egyébként 50 dolláros áron került a boltokba és egy hónapi játékért 15 dollárt kell fizetnünk - ami bizony nem kevés.

Jelenleg ez a csúcs az online szerepjátékok grafikai megvalósításának területén

A sok ET között magyarokkal is összefuthatunk

hogy nagyjából képet kapjatok arról, mit nyújt a játék jelenlegi állapotában.

Nem tudom ki, hogy van vele, de nekem már kezd heveny hasfájásom lenni, a piacot uraló hentes RPG-k tömegeitől. Unom, hogy attól függ a karakterem hasznossága, hogy hány szörnyet/játékost mészároltam le pályafutásom során. Szerencsére a SWG szakítani látszik ezzel a trenddel, ugyanis a szokásos harcos karaktereken túl számos békés foglalkozásban biztosít lehetőséget a játékra. Végre nem kell szörnyek garmadáin átverekednünk magunkat ahhoz, hogy érvényesülni tudjunk, ha úgy tartja kedvünk, lehetünk előadóművészek, építészek vagy éppen fodrászok is! A legszebb az, hogy ezekre a „békés” karakterekre ténylegesen szükség is van, és ebben áll a Galaxies legnagyobb újítása. A konkurens játékokkal ellentétben ugyanis itt nem nagyon van funkciója az NPC-knek (nem játékos karaktereknek), jóformán csak helykitöltő szerepet kaptak. Szinte minden szükségletet maguk a játékosok elégítenek ki. Tehát ha te, teszem azt új droidra vágysz, nem tudsz odamenni egy NPC árushoz, hogy vegyél tőle, azon egyszerű oknál fogva, hogy ilyenek nincsenek. Helyettük vannak olyan játékosok, akik kifejezetten droidgyártásra specializálódtak, és náluk lehet kielégíteni az ilyen jellegű szükségleteket. Általánosságban elmondható, hogy minden tárgy és szolgáltatás (például gyógyítás, tanítás vagy az említett fodrászat) egy másik játékostól függ, ilyetén módon a karakterek példátlan egymásrautaltsága figyelhető meg a szervereken, ami remek táptalajt biztosít a szerepjátéknak.

Apropó karakterek. A karaktergenerálásról csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, játékos pályafutásom legrészletesebb karakterszerkesztőjéhez volt szerencsém. A legapróbb részletekbe menően alkothatjuk meg virtuális kivetülésünket, ezzel jelentősen csökkentve annak esélyét, hogy egy óvatlan pillanatban önmagunkkal fussunk össze a sarki fűszeresnél. A tengernyi beállítást a megfelelő csúszkák kívánt helyre mozgatásával adhatjuk meg, amelynek eredményét azonnal láthatjuk a karaktermodellen. Ha például elkezdjük növelni a karakter súlyát, a modell szemmel láthatólag elkezd hízni. Megközelítőleg húszféle beállítást eszközölhetünk egy-egy karaktermodellen és jelenleg nyolc fajból lehet válogatni. Ezek a következők: ember, vuki, rodian, twi'lek, mon calamari, trandoshan, bothan, és zabrak.

A játék fejlődési rendszere szintén nem a megszokott sémát követi. A SWG-ben ugyanis nincsenek karakterkasztok, amelyek behatárolnák a játékosok fejlődését. A fejlődési rendszer képzettség-fákkal (skill tree) vagy más néven foglalkozásokkal van megoldva. Ez körülbelül úgy néz ki, hogy a karaktergeneráláskor minden játékos felvesz egy induló szakmát, amit több útvonalon fejleszthet és minden ilyen útvonal szerteágazik további specializált foglalkozásokra (innen a fa elnevezés).
A könnyebb érthetőség kedvéért álljon itt egy példa: adott egy játékos, aki kezdő foglalkozásának a mesterlövészt választja. Ekkor négyféle úton kezdheti meg a karaktere fejlesztését: pisztoly-, karabély-, puska-, és távolsági fegyver-támogatás (természetesen akár mind a négyen egyszerre). Ha elérte valamelyik úton a mesterszintet, további specializációs lehetőségek nyílnak (például a mesterszintű karabély képzettség elérése után továbbléphet karabély specialistának). Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, a játékosok több képzettség fát is fejleszthetnek párhuzamosan (akár mind a hat induló foglalkozást felvehetik egyszerre), valamint szabadon leadhatják már meglévő ismereteiket, ha az nem nyerte el tetszésüket. Vannak olyan elit szakmák is, amelyek több képzettség fa mesterfokú ismeretét követelik meg. Azonban a végtelen fejlődésnek határt szab képzettség-pontjaink száma, amely jelen állás szerint körülbelül 3,5 szakma teljes kitanulását teszi lehetővé. Ha ezen felül szeretnénk még további foglalkozásokat megtanulni, törölnünk kell egy már meglévőt. A három teljes foglalkozás megtanulásával azonban már elég sokoldalú karaktereket kapunk ahhoz, hogy sokáig változatos maradhasson a játék.

Maga a fejlődés egyébként rém egyszerű, csak használnunk kell az adott képzettséget és az magától fejlődik. Ha a puska használatában szeretnénk előrébb lépni, nincs más dolgunk, mint folyamatosan puskával harcolni. Ha saját boltot szeretnénk nyitni, akkor a kézműves szakma üzleti (business) ágában kell tevékenykednünk: annyi a dolgunk, hogy minél több mindent eladjunk. Ha sikerült elérnünk a következő fokozatot valamiből, akkor keresnünk kell egy másik játékost, aki megtaníthatja nekünk a képzettség következő fokozatát és mehet újból az egész. Közben persze folyamatosan kapunk új képzettségeket és egyre bővül a repertoárunk.

Számos olyan dolog akad még, amiről szólnom kellene, de sajnos a kiszabott terjedelem nagy úr, ezért csak érintőlegesen említenék meg néhány dolgot. Nagyon mókás és szórakoztató a házunk felépítése és berendezése (fantasztikus érzés, amikor a játékos először lépi át a saját hajléka

Ackbar admirális eltévedt a dzsungelben

Csubakka, a zebrát nem kellett volna bevállalnod

küszöbét!). A bejárható terület óriási, a tíz bolygó (amelyek mind egyedi környezettel rendelkeznek) nagyon hosszú időre kínál felfedeznivalót és kalandlehetőségeket. A játékba nemcsak a filmek, de a Star Wars univerzum összes létező elemét beépítették, így fordulhat elő, hogy könyvekből, képregényekből, sőt más játékokból ismerős karakterekkel, helyszínekkel is összefuthatunk. A frakciók közti harc, bár egyelőre nem nyújt túl sok lehetőséget, mégis eléggé átgondolt koncepció szerint épül fel, vannak benne lehetőségek. A kézműves szakma óriási kihívást és lehetőséget rejt magában, ráadásul rendkívül szórakoztató is. Hogy ne legyen ellentmondás a filmekben látottakkal, a jedik számát úgy tartják permanensen alacsonyan, hogy irdatlan nehéz elérni a jedi mester rangot.
Az ígéretek szerint csak háromnégy jedi lesz szerverenként, ami még nagyjából megfelel a történetiségnek.

Az erő sötét oldala. Avagy a játék negatív oldalai. Sajnos szép számmal akadnak ilyenek is. Legelső és talán legfontosabb tény, hogy a játék még nagyon messze van attól az állapottól, amit én véglegesnek neveznék. Itt nemcsak a lépten-nyomon előforduló bugokra gondolok, de a játékot jelenlegi állapotában a teljes kiforratlanság jellemzi. Mindennaposak a szerverleállások (ami egy havidíjas játéknál nem megbocsátható), a foglalkozások közti egyensúly még messze nem végleges, tele van játéktechnikai hibákkal, és az egészet átlengi egyfajta „béta-hangulat" amitől olyan érzése van a játékosnak, mintha még mindig egy teszt-állapotban lévő játékkal játszana (ami voltaképp igaz is). Csakhogy ezért a bétáért havidíjat kell fizetni, amit semmiképpen sem tartok etikusnak. Azt hiszem, joggal várná el az ember, hogy ha kifizeti havonta azt a nem is csekély összeget, ami a játékhoz kell, ne kelljen órákon át egy Server Down feliratot bámulnia, ha játszani szeretne…

Akadnak itt egyéb bakik is, amiket már nem lehet a béta-közeli állapotra fogni. Ilyen például küldetésrendszer. Könyörgöm, a XXI. századot írjuk, és a készítők még mindig nem tudtak felülemelkedni a „vidd oda" és az „öld meg" szintű, roppant elmefacsaró koncepcióin. Szívesebben vettem volna, ha terminálokból lehívható, véletlenszerűen generált küldetések helyett inkább kevesebb, de ötletesebb és szórakoztatóbb feladattal leptek volna meg minket. Így azonban marad a monotonitás, és az unalomig ismert forgatókönyvek vég nélküli ismételgetése. Még szerencse, hogy nagyon jól el lehet boldogulni a játékban missziók elvégzése nélkül is. A másik fájó pont a harcrendszer. Igazából ez a jól bevált sémát követné, tehát harc közben különböző speciális mozgásokkal igyekszünk eredményesebbé tenni ténykedésünket. De mindezt oly kiforratlan módon teszi, hogy azoknak, akiknek már volt alkalmuk megtapasztalni egy jól működő harcrendszert, rögtön elmehet a kedve az egész játéktól. A legtöbb speciális mozgásnak nincs igazán látható hatása, rengeteg a használhatatlan képzettség. Így aztán marad az ostoba lövöldözés/ütlegelés, taktikázásról ne is álmodjunk.

Grafika és hangok. Már a kezdetektől fogva csepegtetett képek alapján is sejthető volt, hogy a játék ilyen téren nem szorul gyámolításra. Szerencsére ebben nem is kellett csalódnunk, a Galaxies ugyanis nagyon szép: dús lengedező mezők, sűrű erdők, kopár hegyek, meghökkentően részletes karakterek. Kihasználja az újgenerációs videokártyák minden adottságát. A karakteranimációk szinte mind motion capture technológiával készültek, így tökéletesen élethű mozgásokban gyönyörködhetünk. A grafika tehát az elvárásoknak megfelelően teljesít, és ha mindehhez még hozzávesszük, hogy ez egy kizárólag Interneten játszható játék, szerintem mindenképpen megérdemli a csillagos ötöst. Egyetlen hibának a nagy gépigény róható fel, mert a Galaxies bizony csak csúcsgépeken érzi jól magát. Ha „csak" átlagos konfiggal rendelkezünk, sajnos fel kell áldoznunk a grafikát a játszhatóság oltárán vagy fejlesztenünk kell.
A hanghatásokról szintén nem tudok rosszat mondani, de erre talán még egyetlen Star Wars játéknál sem volt panasz. Szépen süvítenek a lézerek, a kantinban morajlik a tömeg és ádázul fúj a szél a Tatooine homokviharában. Zene nem igazán van benne, csak néha-néha csendülnek fel a jól ismert dallamok néhány másodperces hangulatkeltés céljából. Persze ez nem róható fel hibaként, hisz néhány hónapnyi játék után még a legszebben megkomponált zenét is a pokolba kívánnánk.

Konklúzió. Elég vegyesek az érzelmeim a játékkal kapcsolatban. Maga az alapkoncepció nagyon tetszik, és rengeteg ötlet van benne, ami hosszú időre leköthet. Emellett valóban fantasztikus érzés több ezer játékostársammal együtt a Star Wars univerzumban kalandozni. De a játék béta jellegét tekintve nyugodt szívvel nem tudnám ajánlani senkinek. Azonban bizakodva tekintek a jövőbe, mert a játékot folyamatosan foltozgatják, és lassan a kimaradt extra lehetőségek is elkezdenek majd szépen csordogálni. Addig azonban még sok víz lefolyik a Dunán, így azoknak, akik érdeklődnek a játék iránt, de nem tartoznak a fanatikus rajongók közé, egyelőre azt javasolnám, várjanak vele még pár hónapot. Esetleg várják meg az európai debütálást (valamikor december környékén esedékes), amikor már minden esélyük meglesz arra, hogy olyan játékkal játsszanak, amiért érdemes volt várni. Akkor talán az a bizonyos korona is felkerülhet az új trónkövetelő fejére (ha valaki mégis elszánta magát a játék beszerzésére, a magyar játékosokat a Starsider szerveren keresse).

AZ ŰR-KIEGÉSZÍTŐ

A játék még kezdeti stádiumban sem volt, amikor a készítők már a játékhoz megjelenő első küldetéslemezen gondolkodtak. Ez a tervek szerint egy olyan kiegészítő lesz, amiben a játékosok saját űrhajót vásárolhatnak, kereskedhetnek és gigászi űrcsatákat vívhatnak egymással. A fejlesztés elvileg már folyik, legalábbis a megjelent maroknyi kép erről tanúskodik. Nemrégiben szavazás is volt a játék hivatalos fórumain, ahol arról faggatták a játékosokat, hogy milyen új fajt szeretnének viszontlátni a 2004-ben megjelenő korongon. Új játékos faj bevezetésére tehát nagy az esély, ettől eltekintve azonban teljes homály fedi a projectet.

Klasszikus jelenet a Jedi visszatérből

Rince

85%

grafika 24/25
zene/hang 13/15
játékélmény 31/40
kategórián belül 13/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: KIVÁLÓ GRAFIKA, HATALMAS SZABADSÁG, EREDETI FEJLŐDÉSI RENDSZER
KONTRA: SAJNOS BÉTA VERZIÓ VAN A JÁTÉK DOBOZÁBAN

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 933 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD, D3D

ARENA
EverQuest 88%
Dark Age of Camelot 88%
Anarchy Online 72%

The Hulk

Játék közben a konzolba írhatjuk az alábbi kódokat:

SANFRAN - "Hulk Transformed" mozi
PITBULL - "Hulk vs. Hulk Dogs" mozi
FIFTEEN - "Desert Battle" mozi
NANOMED - "Hulk Movie F/X" mozi
JANITOR - beszürkült Hulk

További kódokat írhatunk be az Options képernyő Code menüpontja alatt:

GMMSKIN – Sérthetetlenség
FLSHWND – Dupla feltöltődés
ANGMNGT – Nagy harag szint
GRNCHTR – Végtelen újrakezdés
HLTHDSE – Dupla élet
BRNGITN – Dupla erő az ellenfeleknek
MMMYHLP – Fele élet
FSTOFRY – Minden ütésünk halálos
BRCESTN – Feladványok megoldottá válnak
NMBTHIH – Toplista nullázása
TRUBLVR – Összes pálya

Amiket szintén az Optionsban, a Special Features / Cheats menüpont alatt aktiválhatunk.

Gothic 2

Aktiváljuk a konzolt a Marvin szó beírásával a karakterképernyőn, majd F2-vel hozzuk elő. Ekkor az alábbi kódok állnak rendelkezésünkre:

cheat god – Sérthetetlenség
cheat full – Teljes gyógyulás
attributes – Karaktermód választó (0 = pillanatnyi energia, 1 = maximum energia, 2 = pillanatnyi Mana, 3 = maximum Mana, 4 = erő, 5 = maximum erő)
protection – Védelem (1 = fegyver védelem, 3 = tűz védelem, 4 = mágikus védelem, 6 = lövedék védelem)
toggle time – Időállítás
toggle frame – framerate kiíratása
first person – belsőnézetes mód
insert gold – 1000 arany és 100 tapasztalati pont elhelyezése a közelben
goto waypoint # - A # helyére beírt városba kerülünk

Freelancer

A sérthetetlenség bekapcsolásához a perfoptions.ini nevű file-t nyissuk meg, és a DIFFICULTY_SCALE = 1.00 értékét DIFFICULTY_SCALE = 0.00 értékre módosítsuk.

Warcraft III: The Frozen Throne

Egyjátékos módban üssünk entert, majd a felugró ablakba írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, és Enterrel érvényesítsük. Ha mindent jól csináltunk, egy „Cheat Enabled!" üzenet jelenik meg.

allyourbasearebelongtous - Azonnali győzelem
somebodysetusupthebomb - Azonnali vereség
iseedeadpeople - Teljes térkép
strengthandhonor – Harc a teljes megsemmisülésig
pointbreak - Az egységeknek nincs szükségük ételre
thedudeabides - Azonnali varázslás
synergy - Nincsenek technikai követelmények
itvexesme - Nincsenek győzelmi feltételek
whosyourdaddy - Sérthetetlenség
leafittome # - Fa előállítás
greedisgood # - Arany és fa előállítás
keysersoze # - Arany előállítás
motherland [race] [level] - szintválasztás
iocainepowder – Azonnali halál
whoisjohngalt – Gyors kutatás
sharpandshiny – Megnövekedett kutatási szint
riseandshine - reggel
thereisnospoon – Végtelen mana
daylightsavings <1-24> - idő megadása
lightsout – éjszaka
warpten – Gyorsabb építkezés
abrakadabra – Nincsenek fák
ihavethepower – Szövetségesek megjelenése

Midnight Club II

Az alábbi csalásokat aktiválhatjuk:

upupdowndown – az összes város, jármű és mód hozzáférhető arcade módban
starpower – az F lenyomásával géppuskázhatunk
leatherandlace – az F géppuskázás mellett H-val rakétázhatunk
howhardcanitbe[0-9] – nehézségi szint beállítása
starlite – trippy mód
yerbamate – végtelen nitró
theparrot – az összes mód hozzáférhető
griswold – az összes város hozzáférhető

The Great Escape

Ha a játékot egyszer végigviszitek, megnyílik a The Greatest Escape Mode.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Fejlesztő: Triumph Studios **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.ageofwonders.com

A Heroes picit izzadtságszagú, picit nyögvenyelős „másodkorongjai", és a Disciples II legutóbbi mókusvakító „hoztam is, meg nem is" akciója után már kissé félve telepítettem fel az Age Of Wonders második részének kiegészítő lemezét. Annál nagyobb volt a meglepetésem: igen jól összerakott, átgondolt anyaggal találkoztam, rengeteg újdonsággal és meglepetéssel!

Fentiekhez hozzátartozik, hogy jó egy éve jelent meg az AoW2, így volt ideje a holland uraknak összekalapálni a kiegészítőt - ebből a szempontból mindenképp dicséret illeti a kiadót, hogy hagyták őket dolgozni, és nem akartak mindenáron kigyúrni belőlük valami hamar felmutatható produktumot. Már-már azt mondom, olyan ez a játék, mint a Vice City: önállóan játszható, nem kell hozzá az eredeti játék, és annyi az újdonság, hogy szinte AoW 2.5-nek is nevezhetnénk. Ebbe az is beletartozik, hogy a motor és a tálalás, körítés maradt a régi, persze itt is, ott is picit foltozva, javítva, és az egész már a harmadik rész felé mutat (ha lesz - de miért ne lenne?!).

Árnyékvilág. A sztori kicsivel az AoW2 után indul; rövid békeidőszak után ismét kitör a balhé Evermore birodalmában. A nép persze megint a varázslókat okolja, és üldözni kezdi őket, miközben Merlint fogságba ejti az igazi gonosz - a főmágus utolsó üzenetében összefogásra szólítja fel azon varázslókat, akikben még él az erő.

A történet ezután rengeteg csavart és meglepetést tartogat, a végkifejletig fenntartva a játékos érdeklődését.

Mint a sztori sejteti, újabb dimenziót fedezhetünk fel. A második részben már lemerészkedhettünk a föld alá, most még mélyebbre szállunk: az Árnyékvilágba – ám ez nem egyszerű eset. Egységeink nagy részét az itteni miazma igencsak megviseli: támadási, védekezési, sebzési és ellenállási értékeik kétharmadára csökkennek. Ez alól kivételek az Árnyékjárók, ám mi magunk is idézhetünk állandó hatású Shadow Walker mágiát egységeinkre – de ez természetesen manába kerül és fenntartási költségen van. A jó oldal: az itt uralkodó idő- és gravitációs anomáliák miatt egységeink kétszer gyorsabban mozognak. Én egyelőre feljáratot sem találtam, csak erre szolgáló mágiát, úgyhogy ide lemerészkedni csak jó sok mana és megfelelő hátország segítségével érdemes.

A kampány nyitóképernyőjén három lehetőség közül választhatunk. Az első egy oktatópálya – amit tanítani kellene! Az előző számban már írtam a Disciples kiegészítőjének botrányosan semmitmondó tutorialjáról, itt viszont csillagos ötöst kell adni az illetékeseknek, mert rendkívül alapos és részletes eligazítást kapunk a játék minden eleméről, igen hamar meg lehet tanulni az amúgy nem egyszerű játék kezelését.

A másik két játékmód segítségével két irányból indíthatjuk el a sztorit. Az elsőben az elfeket kell terelgetnünk, a másodikban pedig rögtön megismerkedünk az egyik új fajjal: a nomádokkal.

Újdonságdömping. A nomádok soraiban sok gyors, távolsági támadásra képes egységet találunk, kedvencem máris van: az igen erős és hasznos elefánton lovagló íjász. A faj rendkívüli képessége, hogy városaikat összepakolhatják, és karavánként átmozgathatják a pálya bármely részére – ami főleg skirmish csatákban és a többjátékos üzemmódban igencsak megkeverheti a levest.

A másik két új faj: az ördögi Árnyékdémonok, és a nem túl bizalomgerjesztő, ám természetes mágiával megáldott Syronok, az Árnyékvilág korábbi urai. Velük együtt immár 15 faj található a játékban, további jó hír, hogy a tucatnyi régi mindegyike kapott egy-egy új városfejlesztési opciót, és ez újabb egységeket is hoz magával. Mindösszesen kb. 50 új egység található a csomagban, amely rendkívül megszínesíti az eddig sem szürke játékot. Ráadásul igen hasznos mindegyik: az elfek új Secret Forest építménye, ahol elrejthetik városukat, és enteket képezhetnek, vagy a törpék műhelye, ahol ostrom-

A Colosseumot megtámadták a kutászdroidok!

...de elfoglalniuk szerencsére nem sikerült

Béka-tegóriás kép egy A-kategóriás játékból

Kuvaitban még mindig égnek az olajkutak?

Jé, egy RPG-elem: Ashela szintet lépett

Az elefánt a várfalon elég sokkoló látvány

gépeket vásárolhatunk. Természetesen ezek miatt újra kellett hangolni a játékegyensúlyt, ennek érdekében a régi szereplőkön is történtek apró változások, a rajongóknak érdemes átnézni kedvenc egységeik tulajdonságlapját.

Mindezek mellé kapunk rengeteg friss mágiát, sőt egy új varázslatosztályt is, amely egy csata teljes ideje alatt kifejti hatását adott egységünkre. Jó adag új artifact hever szerteszét a térképen – de a Magical Item Forge-ban magunk is összekalapálhatunk különféle mágikus tárgyakat hőseink számára (igen tetemes összegért). Természetesen az új sztorihoz új hősök és tulajdonságok, képességek is járnak, felsorolni is nehéz lenne mind. Ha már az újdonságoknál járunk, említtessék meg a felcsiszolt, az eddiginél kisebb, de jól kezelhető és igen információgazdag kezelőfelület is.

Térképgyár. A kampány 5 fejezetből áll, 13 küldetésben kell kibogoznunk a sztorit (plusz három az oktatórész). Aki ezzel végzett, kipróbálhatja a 19 különálló pályát is, és ha még ez sem elég, kaptunk egy igen jól használható térképgenerátort! Ezzel gyors csatákat (választhatóan erőre és mágiára kihegyezve), vagy epikus, nagyobb pályákat is generálhatunk. Különösen kreatív játékosok bónuszként kapnak egy önállóan indítható szerkesztőt, amelyben a térképeken kívül magunk készíthetjük el a scripteket, sőt a sztorit saját illusztrációkkal színesíthetjük, még varázslót is készíthetünk a fizimiskánkra! Ha hozzáteszem, hogy a játék összes elemét átírhatjuk - átrajzolhatjuk az egységeket, megváltoztathatjuk a tulajdonságaikat, átszabhatjuk a varázslatokat és a mágikus tárgyakat. Egyértelmű a felállás: a játék készen áll a modkészítők rohamára – és nem akármilyen színvonalon.

Ide tartozik a többjátékos üzemmód kérdése is. Ugyan sok újdonsággal nem találkozunk, de természetesen a játék tartalmazza az eddigi (tegyük hozzá: pont a multihoz igencsak szükséges) javításokat – ám ne feledjük, a meccseket a véletlenszerűen generált pályákon is lejátszhatjuk, kiegyenlítettebb a küzdelem, hisz minden játékos először látja az adott térképet! Ki vagyunk szolgálva a pénzünkért, kérem szépen, nem is akárhogyan...

Kívül szép, bévül azért picit savanyú... A játék külleme nem sokat változott – persze az új egységek kivételével, amelyek ismét igen jól animáltak –, de erre nem is igen volt szükség, hiszen igen látványos volt eddig is a játék még alacsony felbontáson is. Ezt az értéket egyébként 1280x1024-ig húzhatjuk, (igen kellemes az összhatás) bár azért néha túlzónak tartottam a színes kavalkádot, hiszen olykor eltűnik a kalandtérképen a sok szín között a lényeg, pl. egy áthaladó ellenség. A zene is ehhez passzol, sok új taktust nem fedeztem fel, de ne legyünk telhetetlenek – legalább az új sztori audiokommentárjait nem hagyták le...

Hogy azért ne legyen olyan túl rózsaszín az egész, jöjjön némi morgás, szigorúan építő jelleggel. A legnagyobb bajom a Quick battle funkcióval volt, ez az a kapcsoló, amikor egy csatát nem akarsz magad lezavarni, hanem rábízod a gépre. Ez valami borzalmasan van megírva – olyan helyzetben, amikor nyolc emberem állt hat, várvédővel szemben, és kézi vezényléssel két ember veszteséggel megnyertem a csatát, visszatöltés után fenti lehetőséget választva a gép pikkpakk kifektette a teljes seregemet, miközben egyetlen védő esett el a túloldalon. Csak azt tudom javasolni: magad uram, szolgád van, ugyan de ostoba. Így izgalmasabb is a játék, és kitart jó pár napig, mert az egyes küldetések nagyon hosszúak - de akkor is, ezen még van mit csiszolni. Szintén zilált a gyorsbillentyűk kiosztása, és hiányoznak olyan lehetőségek, mint az adott kör újrajátszása, vagy a gyorsmentés/visszatöltés. És persze (társaihoz hasonlóan) a 2D-s megoldás szép és gépkímélő, de – főleg csatában – ha több egység összetorlódik egy helyen, borzasztó nehéz kiválasztani közüle akár a saját, akár az ellenséges katonát (előbbire legalább van külön parancs). Ebből látszik, hogy mégiscsak kiegészítőről van szó, persze az egy éves fejlesztés alatt egy-két ember ezen is dolgozhatott volna...

Kérem a következőt! Úgy érzem, ezzel a kis dolgozatával a Triumph győzelmet aratott vetélytársaival szemben. A mondás szerint ez persze még csak egy ütközet volt (a kiegészítő lemezek csatája), a háború még nincs eldöntve, de a holland fiúk igen jó úton járnak. Az AoW sokkal komplexebb, mint a Heroes, és összeszedettebb, mint a Disciples, ráadásul a csaták fényévekkel egyszerűbben levezényelhetők és élvezetesebbek, mint emezeknél, elég talán a több oldalról ostromolható városokra és az egyszerre több sereggel támadható ellenségre, vagy az adott egység támadási módjának és a mágiának a gyors és logikus kiválasztására utalnom. Jelen anyag ugyan nem különbözik radikálisan az „ősmatériától”, de új ismerkedőknek és régi motorosoknak egyaránt tartogat meglepetéseket. Ettől persze még mindig az AoW második részének kiegészítője, új küldetésekkel, rengeteg újdonsággal és pici csiszolással, de sokkal inkább megéri az árát, mint a két másik fent említett játék hasonló korongjai. Jöhet a harmadik rész, uraim!

TATABÁNYA, A NOMÁDOK FOVÁROSA

Amikor elindítottam a nomádok első küldetését, rögtön akkora hátast dobtam, hogy még most is érzem. A sivatag közepén ácsorgó, mágikus tornyával az eget karcoló büszke nomád főváros neve ugyanis: TATABANYA! Rögtön riadóztattam Hancut, hogy támadja le a holland urakat, hátha találunk a tulipánok és szélmalmok földjén honfitársat. Nos, mint kiderült, a levéllel kicsit elkéstünk, lévén a fejlesztők éppen a játék leadása utáni megérdemelt pihenésüket töltötték, az “out of office” e-mail scriptből pedig az istennek se lehetett érdemi infót kihúzni. Alternatív nyomozási módszert választottunk hát, és hamarosan ismerős hangzású névre leltünk a Shadow Magic stáblistáján: a játék vezetőjét Lennart Sasnak hívják. Hogy emberünk valóban Sas Lénárt-e, és van-e köze Tatabányához, lapzártánkig sajnos nem nyer megerősítést...

]{redenc

88%

grafika 22/25
zene/hang 15/15
játékélmény 35/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Látványos grafika, sok extra, jópofa újdonságok
KONTRA: Pár helyen még javíthattak volna az alapanyagokon

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450, 128 MB RAM, DX 8, 800 MB HDD

ARENA

Disciples II: Guardians of Light........75%
HOMM4: The Gathering Storm 64%
HOMM4: Winds of War 60%

CHASER

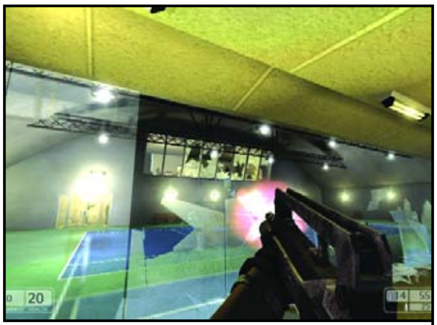
Fejlesztő: Cauldron **Kiadó:** JoWood **Web:** www.chasergame.com

Egy műtőasztalon fekve, remegő szemhéjjal próbáltam valamiféle kapaszkodót, ismerős támaszt keresni hollétemet illetően, ám csak közönyös gépek fagyos zörejei torzították el meg-megcsukló sóhajomat. Körülnéztem: egy kutatólaborban lehettem, legalábbis erre engedtek következtetni a hideg falak és a furcsábbnál furcsább klinikai berendezések. Tehetetlenségemtől megundorodva végül megkíséreltem testemet mozgásra bírni, de földet éréskor majdhogynem összerogytam, már egy szimpla mozdulat megtétele is hatalmas lélekjelenlétet követelt zsibbadó elmémtől. Mintha abszurd módon a fejemben megbúvó üresség próbált volna helyet találni magának, fájdalmam inkább volt földöntúli, mint evilági. Épp egy konzolszerűség felé toporogtam zavartan, amikor két fegyveres tört be, és csak a szerencsén múlt, hogy túléltem az általuk előidézett robbanást. De vajon szerencse volt ez vagy inkább valamiféle felerősített életösztön?...

A hajsza. A fenti dilemmával kerül szembe John Chaser, a Cauldron 2045-ben játszódó First Person Shooterének semmiből jött hőse, akinek személyazonosságával láthatóan mindenki tisztában van, csak ő maga nem. Ideiglenes (ön)tudatlansága tökéletesen érthető, hiszen ébredését követően azonmód menekülnie kellett egy Föld körül keringő űrállomásról, ráadásul amikor végre azt hihetné, hogy valamiféle nyugalomra lelt, feltűnik a színen egy, a maffiához hasonló szervezet, a Család. A név nem véletlen, hiszen vezetője, Vallero jó családfő lévén minden “rokont” egyformán ösztönöz a kiváló teljesítményre – és a feltétlen hűségre. A családtagok testébe ugyanis egy ún. spidert, egy kis elektronikus adóvevőt építtet be, amely mellesleg ellenszegülés esetén azonnal tudatja hordozójával a benne felhalmozott robbanóanyag pusztító erejét. Első teendőnk tehát e boszszantó szerkentyű hatástalanítása lesz, de mint utóbb kiderül, ez csupán egy jelentéktelen mellékvágány. Vad kalandjaink sötét múltunk feltárásával (szibériai körutunk után egy sajátos Mars-expedícióval) veszik igazán kezdetüket. Ráadásul sokkalta hamarabb, mint gondolnánk...

Újdonság nélküli kreatívizmus. Nos, még ha maga a történet és a karakterek nem is a legeredetibbek, megvalósításuk figyelemre méltó. Már John Chaser figurája is profizmusra vall. Első látásra csupán klisészerű személyiségfejlődést figyelhetünk meg rajta (Ki vagyok? Ja, hogy John Chaser. Akkor kemény vagyok!), ám ha jobban megnézzük, hanghordozásából mindenkor kihallatszik a túlontúl magabiztos ember már-már pofátlanul lenéző stílusa, ugyanakkor apró kis rezdülésekből érezhető a páni félelem szülte diszkrét izomrángás. Sajnos a többi karakternél már kevésbé sikerült ilyen kifinomultra venni a figurát (egyedül talán Vallero arroganciája tanulnivaló), csak idejekorán behízelgő álnokféléket vagy mindenkor segítőkész elemeket vet elénk a sors. Bár való igaz, hogy Dosztojevszkij-szintű jellemrajzra egy lineáris akciójátéknál semmi szükség.

Apropó linearitás: a Chaser pályafelépítése meglehetősen egysíkú, ennek ellenére sok helyütt fogunk toporogni. Tudniillik a fejlesztők előszeretettel rejtik el a továbbjutást érő ajtót sötét sarkokban, vagy ami még jobb, ezernyi ki nem nyitható ajtóval zavarják meg az ide-oda pattogó játékost. Különösen a vizes pályákon fogunk átkozódni, mivel a tenger mélyén az áramlatoknak köszönhetően valósággal hullámzik a környezet, mi több, irányításunk (figyelem, nem a mozgásunk!) is jóval nehézkesebbé válik (egy egyszerű megfordulás során vagy 60 fokot



...és a gránátot még elő sem vettem!

Az árnyékon azért még lenne mit fejleszteni

Ejnye Neo, rozsdásodnak a reflexeid...

Csodálkozni fogsz, amikor a sisak plexiüvegén át semmit nem látsz a távcsőben…

Hello, ez itt a Ghost Recon szereplőválogatás?

pördülünk saját tengelyünk körül, ezzel is reálisan korlátozva szabadságunkat).

Optikai csalódás. Ehhez természetesen az alkotóknak a víz felszínét is alaposan ki kellett dolgozniuk, és ebben nincs is hiány, mindenkor a valóságnak megfelelően fodrozódik: amikor kell, hullámokat vet, arcul csap, és még a fényt is tökéletesen töri meg. Komolyan mondom, a képi világ láttán először annyira megszeppenünk, hogy csak kapkodjuk a fejünket, hátha felfedezünk egy-egy jelentéktelen falrészleten pár John Carmack szignót. Na jó, annyira azért nem bünteti a dinamikus fényforrás-kezelésért felelős kódrengeteg, tulajdonképpen csak virgonc fénynyalábok kergetőznek a csillámszerűen tükröződő felületeken – mégis, az összhatás olyannyira kellemes a szemnek, hogy hajlamosak vagyunk túlbecsülni a látványt.

Ellenben az üveg-szimuláció több mint megkapó! Eleddig egyetlenegy játékban sem volt ennyire részletes a golyó ütötte üveg fizikája: egy lövedék csak egy méretesebb darabot szakít ki a táblából, a teljes megsemmisítéshez egy egész tárral kell megkínálnunk az ablakot (kivéve a panorámaablakokat, azoknak elég kilőni az alját, hogy éles hangon magukba omoljanak).
Mindezekkel együtt azonban a játék sokhelyütt doboz jelleget ölt: folyton ugyanazok a sivár falak merednek ránk, ugyanazokkal a látszatrepedésekkel, vakolathibákkal, fennen hirdetve a grafikusok közönyét.

ADRENALIN MOD

Szándékosan emeltem ki a “tömegből” a Chaser különlegességét, az Adrenalin modot, amelyet aktiválva amolyan Max Payne-szerűen lassítani kezd körülöttünk a világ, hogy aztán megálljon a lábainknál, és lustán lefeküdjön elénk. Tulajdonképpen egész jó ötlet, de FPS lévén lehetetlen mindezt látványos vetődésekkel kombinálni, így legfeljebb hatalmas túlerővel szemben, többszöri quickload után fog eszünkbe jutni, amúgy sosem fogjuk használni…

Csúnya (kényszer)megoldások. Ellenfeleink zömét egyszerű katonák, bandatagok alkotják, róluk elég annyit tudni, hogy a helyszíntől függően kinézetük, fegyverzetük más, egy közös van bennük mindössze: irgalmatlanul buták. Érdekesmód ez csak a játék közepétől válik nyilvánvalóvá, addig az alkotók az átgondolt pályatervezéssel rutinosan tudták leplezni az efféle hiányosságokat. Elvégre az még bocsánatos bűn, amikor egy be nem látható sarok mögé teleportál ellent a gép, az viszont már azért túlzás, ha egy tök üres szobából kijövet a semmiből jelenik meg mögöttünk három halálosztó, vagy éppen közvetlenül előttünk bújnak ki valamiféle különös téranomáliából. Kérem szépen, ez itt nem a Jelenések Könyve, de még csak nem is a Star Trek, azonkívül, hogy felesleges játékidő-növelő script, igénytelensége sértő is az egyszeri játékos számára.
Mindebből következik, hogy a mesterséges intelligencia sem valami BOT-csinálta bithalmaz, jobbára csak jönnek, fedezékbe vonulnak, majd újra jönnek. Semmi csapatalapú mozgás (folyamatos tűz alatt tartás, megkerülés, bekerítés), intuitívnak ható manőver, kizárólag csőlátással megáldott poligonbabák, épp csak a kockacukrot nem mellékelték hozzájuk.

Határeset. Sajnos ebből kifolyólag a Chaser majdhogynem monotonná is válik – feltehetőleg éppen ezért került a vizes pályarész, vagy a mesterlövészes jelenet a játékba (egy világítótoronyból kell fedezni egy cimborát). Tulajdonképpen tökéletesen be is jött a számításuk, épp időben dobják át az embert a holtponton, de ha őszinte akarok lenni, csupán a fegyverek változatossága menti meg igazán a totális unalomtól (na meg a sztori végkifejlete természetesen). Tűzerőnk ugyanis 20 harci eszközre támaszkodik, legtöbbjük a közeljövő révén ismeretlen ismerősök továbbfejlesztett verziói (pl. Phamas), ám van egy-két teljesen futurisztikus, precíz gyilkológép is (pl. sorozatrakétavető).

TESCO Gazdaságos Chaser. Mindent egybevetve a Chaser egy kicsit TESCO-szagúra sikeredett (nem a legjobb, de olcsó, és lehet vinni nagy tételben). A grafika kellően megnyerő, a történet ha nem is lebilincselő, de mindenképpen jól tálalták, az ellenfelek bénasága csak jóval később derül ki, s a hangulati elemek is visszafogottan jelentkeznek. Kivétel ez utóbbi alól a játék eleje: az űrállomásról való menekülés, illetve a Földre érkezés (inkább kényszerleszállás) következtében fellépő sokk. Ennek megvalósításáról mindenfajta ömlengés nélkül állíthatjuk, hogy zseniális. A várositromok közti továbbjutást ugyanis folyton egy-egy másodpercre felvillanó emlékképsorozatok nehezítik (igen, akár tűzharc közben is lehet víziónk), amelyek túl tömények feldolgozásukra képtelen, merev tudatunk számára. Ennél tökéletesebben ábrázolni a zavarodott elmét talán filmen se lehetne, és éppen ezért oly fájó, hogy a készítők a játék végére kifogytak az ilyesfajta ötletekből, s ma már félmegoldásnak számító manőverekre kényszerültek – hozzáteszem, hatalmas technikai bakik közepette.

Puma

71%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	9/15
összhatás3	3/5

CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: GYÖNYÖRŰ GRAFIKAI EFFEKTEK, FEGYVEREK GARMADÁJA, PERGŐSEN INDUL

KONTRA: IDEGESÍTŐ BUGOK, GYATRA AI, A VÉGÉN HOSSZÚ ÉS UNALMAS PÁLYÁK

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 650 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VGA, 1,35 HDD, D3

ARENA

Half-Life	96%
Star Trek: Elite Force 2	90%
Unreal 2	79%

STREET LEGAL RACING: REDLINE

Fejlesztő: Invictus **Kiadó:** Activision Value **Web:** www.invictus.hu

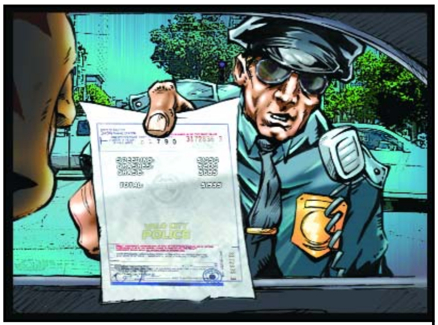
Úgy tűnik, ez a nyár a Halálos iramban c. film jegyében telik el. A mozikban bemutatták a Halálosabb iramban elnevezésű folytatást. (Későn ébredők valamelyik multiplexben talán még elcsíphetik, de őrült rohanásra nincs ok, mert szerintem egyedül a motorhangok nyújtanak élvezetet, a többi feledhető. Azt meg végképp nem tudom felfogni, hogy miért kell a filmből nettó 15 percet elvenni a sebességváltások mutatására, hacsak nem azért, mert az amerikaiak így akarják behozni az automata kocsijaik miatt kiesett néhány évtizedet...) Előző számunkban Greg5 írt egy lesújtó kritikát a Midnight Club 2-ről, most pedig egy szintén témába vágó játék kerül terítékre, amit azonban sajnos nem tudok maradéktalanul fogyasztásra ajánlani.

Előétel. Az első rész, a Street Legal olyan volt, mint Jézus: mindenki beszélt róla, de senki se látta. Magyarországi forgalmazó híján eleve szűkebb lett a kipróbálni vágyók köre, de aki ennek ellenére mégis erősen gondolkodott a beszerzésen, azt gyorsan eltántoríthatta a fórumokon olvasható vagy a haveroktól származó vélemények, miszerint tele van hibával, szaggat, mint az állat, nem eléggé kidolgozott, úgyhogy nem éri meg a fáradságot. A megjelenés óta eltelt idő alatt megjelent ugyan három hivatalos patch, de mindenki figyelmét inkább az időközben kitudódott második rész kötötte le, abban reménykedve, hogy a készítők nem lépnek bele kétszer ugyanabba a folyóba.

Főétel. Hát, beleléptek. Az Ati kártyával és XP-vel felszerelt szerkesztőségi gépen nem sikerült elfogadható futási teljesítményt kicsiholnunk belőle (négyen álltuk körbe tanácstalanul a monitort, komikus látvány lehettünk...), és sajnos otthon sem javult számottevően a helyzet. Némileg gyorsabb lett ugyan a játék (az a tapasztalatom, hogy a Win 98 és a GeForce kártyák nagyot dobnak az fps-en), de még így is messze elmarad az elvárhatótól. A mostanában kedvenc példámmá lett MotoGP 2-től fényévekre van. Az ugye egy átlagos gépen is hasított, mint a szél, ráadásul a látványt sem lehet egy napon említeni, hogy finoman fogalmazzak, a Redline nem valami szép. A nyolc darab saját autóval nincs gond, még a kötelező kis fazonigazítás után is szépek (az okot lásd az interjúban), ellenben a forgalomban résztvevő járművek, az épületek, a fák, a város részletessége, a tükröződések, egyszóval minden más nem éri el a kellő szintet. Persze ez betudható a kis költségvetésnek, de akkor is, manapság ez már – bármilyen játékkategóriában - elmarad a vetélytársaktól.

A nyolc választható járgány első hallásra kicsit kevésnek tűnik, de ha elmélyedünk a garázsban, a lehetőségek tárháza nyílik meg előttünk. Ennyi alkatrészt egy helyen én még nem láttam, oldalakon keresztül válogathatunk a különféle felszerelések közül, nem véletlen, hogy a legtöbb időt nem is a vezetéssel fogjuk eltölteni, hanem az autóépítéssel. Ami eleinte nem is olyan könnyű. Apró ikonok ugyan segítenek eligazodni (az autóábra azt jelenti, hogy ez új vagy szükséges alkatrész, a nyilak azt mutatják, hogy ezt ki tudjuk cserélni már meglévővel, a harmadik segítség pedig jelzi, hogy ezt a tárgyat egy már kiszereltre tudjuk illeszteni), de nem

Halálos iramban - 15 frame/sec?



2000 dollár? Inkább a halálbüntetés...

A törési modell minden dicséretet megérdemel

INTERJÚ KOZÁK TAMÁSSAL

Megkerestük Kozák Tamást, az Invictus első emberét, aki készséggel válaszolt a „kényes" kérdésekre is.

- Hogyan indult a Street Legal sorozatotok?
- Az Activison Value jelentkezett nálunk az ötlettel, mivel a „Fast and Furios" (Halálos iramban) c. film sikere és az illegális autóversenyezés varázsa egyre több kiadót arra sarkal, hogy autós játékaikat ebbe az irányba mozdítsák.

- Az Insane sikere után nem kockázatos-e egy Activision Value felkérést elfogadni, nem féltek-e, hogy a jövőben egy munka elnyerésénél ez gondot okozhat?
- Az Insane kettő és fél évig készült, és a befektetett energiát tekintve nagyobb sikerre számítottunk, míg az AV-vel egy év alatt két programot adtunk ki. A Street Legal játékok alkalmasak voltak arra, hogy a saját technológiánkat továbbfejlesszük, és hogy egy univerzális és flexibilis engine-t készíthessünk, amire a későbbiekben bátran alapozhatunk, így majd rengeteg időt takaríthatunk meg. A történethez az is hozzá tartozik, hogy az Insane után a Codemasters-szel egy nagy volumenű PS2-es játékba kezdtünk, mely az Öbölháborúban játszódó harcoló, katonai autós, lövöldözős program lett volna, de a szeptember 11-i események, és a Codemastersnél végbement személycserék miatt ez a projekt nem lett befejezve. Így kézenfekvő volt a felkérés elfogadása.

- A kiadó milyen kérdésekbe szólt bele az első rész esetén...?
- Teljes design dokumentációt nyújtottak, melyben részletesen minden ki volt dolgozva, de jó néhány ötlet megvalósítására mi vettük rá őket.

- ...Aztán a folytatásban (SLR: Redline) ez mennyiben módosult, illetve Ti mihez ragaszkodtatok?
- Fontos volt számunkra a még valósághűbb fizika, a részletesebb motor és futómű kidolgozottság, továbbá a tagoltabb város. Szerencsére ezeket mind megvalósíthattuk, a kiadó célként csak a váltakozó napszakok és éjszakai versenyek kidolgozását jelölte meg, amit természetesen teljesítettünk, hiszen ezáltal a játék is nagyobb kihívást jelent.

- Az összetettségére tekintettel nem tűnt „lehetetlen" feladatnak a 6 hónapos, igen szoros határidő?

- A játékfejlesztés olyan iparág, mint a házépítés vagy a könyvírás, aki már próbálta, tudja, miről beszélek. Ha a végén visszatekintesz az elkészült munkára, akkor látod csak, hogy ha már az elején tudtad volna, mi vár rád, akkor el sem kezded. Minden design-nal és ütemtervvel a kezünkben sem láthatjuk előre, hogy mennyi mindent kell egészen pontosan megcsinálni ahhoz, hogy a végeredmény a játékosoknak, a kiadónak és nekünk is tetsszen.

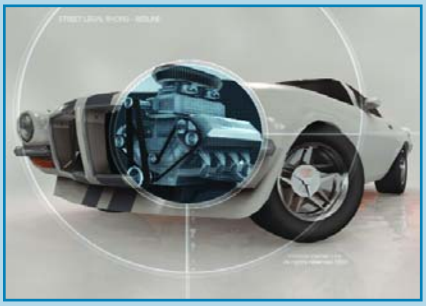
- Miről kellett lemondanotok az idő rövidsége miatt?
- Ha én azt most felsorolnám, holnap mindenki azt kérné tőlünk, hogy ezeket tényleg valósítsuk meg és tegyük bele a patch-be. Komolyra fordítva a szót, szerettük volna, ha van visszajátszás, multiplayer, kipufogókból kilövellő lángok, a forgalomban többféle jármű, audio tuning, festhető szélvédők, lámpaüvegek és felnik stb. Az ötletek tárháza végtelen.

- Az első rész tapasztalatai, illetve a felhasználóktól érkezett visszajelzések alapján mi került bele a folytatásba?
- Az éjszakai verseny, a Free Ride és a Quick Race játékmód, részletesebb motorikus tuning, új- és használtautó kereskedés, alkatrész típus alapján összeállított katalógus, átvezető képek... Ezúton is köszönjük a sok és használható ötletet.

- Az autók nem licenszeltek. A törés miatt?
- Igen, ez az oka, az autógyárak nem szeretik, ha roncsként látják viszont féltett kincsüket. Ennek megfelelően az autóformák a képzelet szülöttei, de mindegyiket valós modellek alapján készítettük el, éppen annyi változtatást eszközölve, hogy a jogtulajdonos ne köthessen bele. Kis képzelőerővel egyébként rájuk lehet ismerni, a névválasztásnál is próbáltunk utalni rájuk.

- Megemlítenél néhány érdekességet?
- Örömmel. Az autók dekorálásához saját matricákat is használhatunk (a png fájlokat egyszerűen csak be kell másolni a Decals/Textures/Catalog könyvtár egyikébe), MP3-as felvételeinket a Music könyvtárba helyezzük el. Általános tévhit, hogy az éjszakai verseny rontja az autó presztízsét. Ezzel szemben a valóság az, hogy ha akár éjszaka, akár nappal nyersz egy versenyt, az növeli a sofőr és az autó értékét is, de ha ütközöl vele, vagy elhagysz/tönkreteszel egy-egy alkatrészt, akkor az autó presztízse csökkenni fog. Új autók és alkatrészek letöltéséhez pedig két linket ajánlok: *slc.hsw.hu/info/index2.php*, illetve *www.buildersedge.org*.

- Rá kell kérdezzek a sok hiba okára...
- Most mondjam azt, hogy a QA (teszt) csapatnak ezeket észre kellett volna venni, de felénk csak a játékosok jelezték az ilyen jellegű problémákat? Nekünk a feszített menetrend miatt nem volt időnk és emberünk a tesztelésre – bár így is sok olyan bugot javítottunk ki, amit a QA nem vett észre. A patch-en gőzerővel dolgozunk, szeretnénk minden olyan hibát korrigálni, ami több játékosnál is jelentkezett és reprodukálható, ám amíg a teljes lista nincs kipipálva, addig nem adjuk ki. Viszont a javításban sem fog a multiplayer lehetősége szerepelni, mert ahhoz többek között külön játékmódok, pontszámlálás vagy időmérés, újabb menürendszer kellene, ami a patch kereteibe nem fér bele.



- Mondanál néhány ötletet a játék gyorsítására?
- Ha az XP felhasználók a játék ikonján jobb egér klikket nyomnak, és a tulajdonságoknál bepipálják a Win 98 kompatibilitást, jelentős sebességnövekedést érhetnek el. Egy másik dolog, amit a patch-ben automatizálva orvosolunk (bár nem a mi hibánk), hogy sok felhasználónak a hangkártya drivere nem a legfrissebb, ill. nem a gyártó által kiadott van felinstallálva, hanem az, amit a Windows felajánlott. Így a játék által használt 3D-s hang a CPU által lesz emulálva, jelentősen csökkentve a renderelés sebességét.

- Az SL2 kapható lesz hazánkban?
- Európában az Activision Europe forgalmazza a játékot, de az első részt nem hozták el Magyarországra. Remélhetőleg a Redline már hazánkban is kapható lesz októberben, a többi európai országgal egyidőben, hasonló árkategóriában, mint az USA-ban (20 dollár).

- További tervek?
- Maradunk a PC-s és autós témakörnél, de ennél többet még értelemszerűen nem mondhatok, hiszen még csak most jelent meg a Redline, és az új projekt előtt a patch-en dolgozunk.

Köszönjük az interjút, és további sikereket kívánunk!

tanácsos rögtön belemélyedni a tuningolás művészetébe, mert igen gyorsan eltapsolhatjuk az autóvásárlás után megmaradt kevéske pénzünket. Néhány elengedhetetlen összetevőre biztosan nem fog jutni a 25 ezer dollárból, aztán ott állunk egy működésképtelen négykerekűvel. Ebből a pénzből egyébként csak egy Einvagent tudunk venni (szerintem III-as Golf), amit csak kissé tudunk felspéczizni. Átfogó tuningba nem érdemes belefogni, először lehetőleg minél több pénzt kell gyűjteni.
(A többi autó megfelelője, a tévedés lehetőségét fenntartva: Duhen SunStrip – Honda CRX, Shimutshibu Focer – Mitsubishi Lancer, Ishima Enula – Subaru Impreza, MC GT – Ford Mustang, Baiern CoupeSport – BMW M3, SuperDuty – Chevrolet Pickup és Emer Nonus Street GT – Nissan Skyline.) Erre a karrier módban van lehetőségünk. Megvesszük az előbb említett Einvagent, kicsit bütykölünk rajta, és kimegyünk a városba furikázni.

Ebben a városban minden lámpa piros?

Legalább hamar ideér a mentő...

A nappali bóklászás nem jár nagy kockázattal, kell keresni egy zöld-kék-piros autót (a zöld osztály a legelső, eleinte csak az ilyen színű autók fognak kiállni velünk), rá kell dudálni, és máris mehet az illegális száguldozás. A tét lehet pénz vagy presztízs pont (utóbbi alapján rangsorolnak minket), de a cél inkább az, hogy ne törjük össze magunkat, mert a javíttatás igen drága mulatság, no és kerüljük a rendőröket, mert itt nem működik a zsebbe fizetés... Az igazi élet persze sötétedéskor indul be, este 10 után lehet nagyot kaszálni (és nagyot bukni!). Az ideiglenesen kialakított pályát a térképen két zászló jelzi, a kisebbnél lesz a rajt, a nagyobbnál a cél, de ilyenkor már észnél kell lenni, mert egyetlen futam alatt elveszíthetjük az autónkat. Viszont ha nyerünk, miénk az ellenfél kocsija, amit ha eladunk, szép kis summához jutunk, így már nincs akadálya a full tuningnak. De akár be is fizethetünk egy komolyabb járgányra, amit aztán a későbbiekben kedvünkre alakíthatunk. Siker esetén azonban nem csak autót nyerünk, hanem presztízs pontot is, ami a rangsorban elfoglalt helyezésünkre van jótékony hatással.
A három osztályt végiglépkedve (nyerni kell az első zöld és a huszadik kék ellen, ekkor beléphetünk a kék ligába, majd ugyanígy a pirosba) juthatunk el a fő attrakcióhoz, a Race of Champions játékmódhoz (egyébként 180 nap áll a rendelkezésünkre, hogy a három feltételt teljesítsük: meghatározott pénz, pontszám, és Top5-ös helyezés). Itt már a kialakított pályák is komolyabbak, és persze az ellenfelek sem most jöttek le a „szélvédőről”.

Milyen jól hangzik mindez, igaz? Csakhogy innentől kezdve már felemásak az érzéseim. A fokozatos fejlesztéseket jól lehet tapasztalni a gyorsuláson, a végsebességen és a stabilitáson, de billentyűvel nagy tempónál nem lehet finoman irányítani az autót, mert a legapróbb korrigálás is megpördülést eredményez. Ha lassan megyünk, a fék egyáltalán nem fog, de még a kézifék sem megoldás, mert az csak kanyarban működik – ott viszont kitűnően; ki érti ezt? Túlzott igénybevétel esetén defektet is kaphatunk, ám a garázsban a kerekeket leszerelve (minek hatására elkezd pattogni az autó, és beesik az aknába) simán lehet kocsikázni. Majd elfelejtettem, az ellenfeleket arról is megismerhetjük, hogy nincs kerekük... Az alkatrészekből bő a választék, de alapvető dolgok hiányoznak, úgymint a levegőszűrő, a gyertyák, a hűtőt pedig utólag kell megvennünk, gyári modellben az nincs. A tuningcuccok beépítésénél is érhetnek minket kellemetlen meglepetések: nem lehet beszerelni, miközben a gép azt mutatja, hogy igen, egymást ütő összetevőket szerelhetünk egybe, rosszul illeszkednek egyes alkatrészek (főleg a kipufogók lógnak) stb. Einvagenben a vezető szó szerint kikönyököl az ajtón, le lehet esni az útról, és vissza már nem lehet jönni, bizonyos helyeken az autók eltűnnek az aszfaltban, a kinyíló ajtók nem rendelkeznek fizikával, de lassan már bekötök minden apróságba. Az viszont elég nagy baki, hogy a ROC játékmódba a feltételek teljesítése nélkül is be lehet lépni, csak a pipára kell kattintani, és az Enter billentyűt lenyomni... De legbosszantóbb az volt, mikor minden ok nélkül eltűnt a több napos munkával létrehozott mentésem, ezzel együtt az újságba szánt, később kilopandó képek is. Ettől mély letargiába estem, de el tudom képzelni, ilyen esetben mit érezhet az, aki heteken át gyűjtögeti az autókat és a pontokat, majd egyszer csak ott áll semmivel a kezében.

Röviden összefoglalva tetszett volna, mert sok helyen jól ki vannak dolgozva az ötletek, de egy ilyen összetett játékot ilyen rövid idő alatt kellő minőségben nem lehet elkészíteni. Bárcsak egy nagy kiadó a srácok mellé állna, és azt mondaná: tessék, itt van két év, dolgozzatok nyugodtan! Álom?

Desszert. A végére azért írok egy reménykeltő hírt is: a Need For Speed Underground fejlesztése jó ütemben halad, és ha az EA-s srácok nem vesznek vissza a tempóból, még az idei karácsonyfa alatt találhatjuk a játékot. Az eddig megjelent képek szerintem több mint meggyőzőek, azok a szerencsések, akik kipróbálhatták, egyfolytában ódákat zengenek már a korai verzióról is (nem tudok úgy beosonni a szerkesztőségbe, hogy Sasa ne azzal fogadna: „majd az új NFS...”), az Electronic Arts augusztus elején Prágában tartott értekezletén még azok is az NFS-gépek előtt ültek, akiket egyébként nem kötnek le túlságosan az autós játékok, úgyhogy jól alakulnak a dolgok. Már nagyon várom...

Tasnádi Zoltán

72%

grafika	16/25
zene/hang	11/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: A JÁTÉK TÉMÁJA HIÁNYPÓTLÓ, AZ ÖTLETEK RÉSZLETES KIDOLGOZÁSA, OLCSÓ
KONTRA: BUG HEGYEK, ISZONYÚAN LASSÚ, MÁSODSZORRA KIFORROTTABB JÁTÉKOT VÁRNÁNK

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIV 1600, 256 MB RAM, 500 MB HDD, D3D

ARENA

Street Legal	61%
Midnight Club 2	60%
Insane	92%

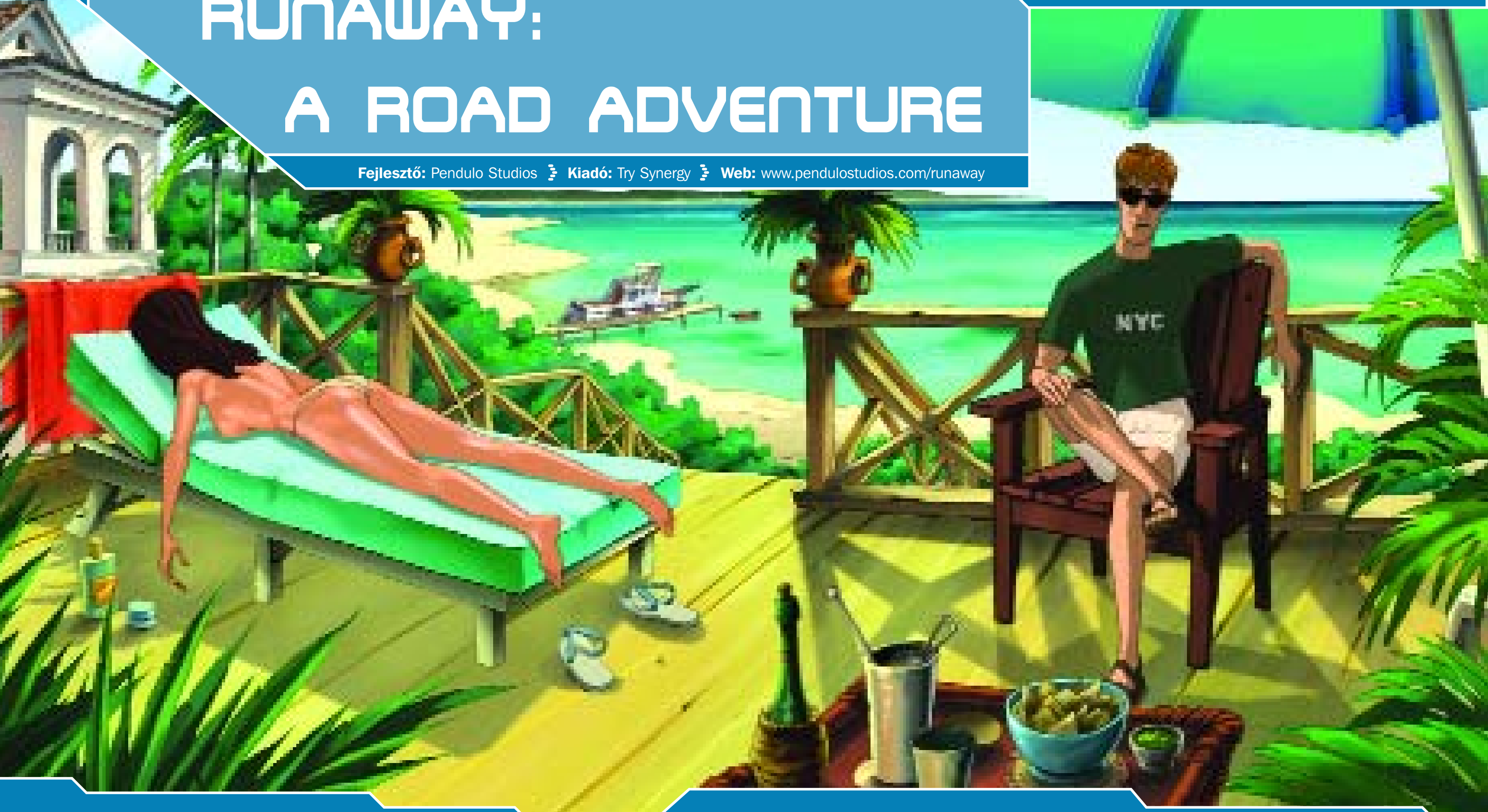
A játék 80%-ában ezt a képernyőt nézzük

“Ahová mi megyünk, ott nincs szükség utakra!”

Ide Computer Books 1/4 hirdetése filmen kerül

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Fejlesztő: Pendulo Studios **Kiadó:** Try Synergy **Web:** www.pendulostudios.com/runaway



Nagyon úgy tűnik, a kalandjáték műfaj végre feléled hosszas agóniájából! A haláltusa mintegy négy-öt éve kezdődött, azelőtt ez volt az igazi slágerműfaj, havonta jelentek meg a jobbnál jobb ilyen típusú programok, de sajnos a PC-k fejlődésével, no meg a gonosz, pénzsóvár, a fejlesztőknek diktáló kiadóknak köszönhetően mára már alig akad egy-egy minőségi hírmondó ebből a stílusból. A piacot a sokkal biztosabb jövedelemmel kecsegtető akció- és stratégiai játékok egész garmadája lepte el.
A fényt az alagút végén a 2000-es Longest Journey jelentette, mely már-már derengéssé erősödött a tavalyi Syberiával. A két játék fantasztikusan hangulatosra sikerült, mindkettő igazi gyöngyszem a maga kategóriájában, de ami legalább ilyen fontos, viszonylag jól is teljeltek, bizonyítva a kiadóik számára, hogy a minőségi kalandjátékoknak igenis még mindig megvan a létjogosultságuk a piacon! Valószínűleg e két kaland sikerének köszönhető, hogy immár számos nagy név folytatása is kotyvasztás alatt áll: lassan jön a Sam and Max, sőt, April kalandjai is már biztosan folytatódni fognak a Longest Journey 2-ben, nem beszélve Kate Walker újabb utazásáról Syberiába!
Viszont amíg befutnak ezek, a kalandjátékosok körében a Doom3, vagy a Half Life 2 szintjén istenített, elképesztően nagy nevek, a Runaway tökéletes éhségcsillapítónak bizonyulhat! A program ugyan már az év elején megjelent hazájában, Spanyolországban, majd a tavasz folyamán a francia és az olasz játékosokat is meghódította, angolul csak most vált hozzáférhetővé a nagyközönség számára, sőt, igazi unikumként már szeptember-október környékén a hazai boltok polcaira kerül, teljes magyar feliratozással! Hogy sok nyelvre lefordították, az csak része a sikernek, ez a játék önmagában is gyönyörű szép, és borzasztó hangulatos!

Klasszikus point&click! Néha még mindig felriadok rémálmomból, melyben a Monkey Island 4-gyel szenvedek billentyűzetről irányítva a játékot. A Runaway viszont szerencsére visszatér a mindenki által kedvelt, klasszikus klikkelgetős stílushoz, sőt, annak legegyszerűbb változatához, mely szerint a tereptárgyakat meg lehet vizsgálni, azaz kommentálni, és tenni tudunk velük valamit. Természetesen ezúttal is mértéktelen mennyiségű kütyüt süllyeszthetünk feneketlen zsebünkbe, melyeket megfelelő debil logikával nem árt néha kombinálni is egymással, esetleg valamelyik tereptárggyal – és ezzel nagyjából le is írtam a játékmenetet.

De hogy mégis milyen a Runaway hangulata? Nos, a játék nem varázsol el, nem hív utazásra, mint a Syberia vagy a Longest Journey, nem készíti ki a rekeszizmokat, mint a Monkey Island és társai. Teljesen más, egyedi stílust képvisel, ami elsősorban gyönyörű képi világának köszönhető. A játéktérben szokásos módon tulajdonképpen teljesen 2D-ben mozgunk, de a grafika 2003-nak megfelelően elképesztő részletességű, és ami nagyon fontos, egyedi hangulatot áraszt. A rajzfilmszerű ábrázolás - sőt még a főszereplő is - leginkább a Broken Swordök-

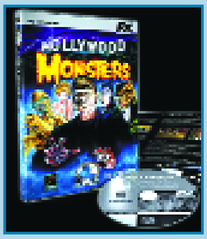
Ööö... ööö... ööö... de hát nem is vagyok szőke...

Kellett nekünk a szőkét emlegetni...

SZEZONT A FAZONNAL NEM KEVERNI!

Óvatlan vásárlók figyelem!
A Road Adventure-ön kívül létezik egy másik Runaway nevezetű PC-s játék is, ami ráadásul szintén a kaland kategóriába sorolható. Míg jelen tesztalanyunk kellemes, viszonylag szelíd kalandokat tartalmaz addig a Runaway City egy borzasztó erős erotikus beütésű, 97-ben megjelent, és a maga közönségében nagy sikert arató anime kalandjáték – ez utóbbinak azonban nem biztos, hogy felhőtlenül örülnénk otthon, ha kibontjuk a dobozt.

A KÉSZÍTŐK



Nem maradt le semmiről, aki még nem játszott eddig Pendulo Studios progival, a fiatal tizen egynéhány főből álló spanyol fejlesztőcsapatnak ez az első komolyabb játéka, bár állításuk szerint hazájukban igen nagy sikert ért el Hollywood Monsters nevezetű 97-es kalandjátékuk is. Ebben egy Los Angeles-i újságírónővel, Sue Bergmannal kellett riportot készíteni, és fényt deríteni a játéknévben foglalt kolosszális filmes összejövetelről. Csak a teljesség, és a negyvenmilliós kérdésekre gyúrók kedvéért jegyzem meg, hogy a fiúknak volt még egy korábbi kalandjáték próbálkozásuk Igor Objective Uikokahonia néven, mely ugyan az összes 8bites gépre megjelent -, ám csupán igen mérsékelt sikereket ért el.
Mint ezt megelőző alkotásuk témája is sejteti, a készítők nagy mozirajongók, ennek megfelelően szép számmal rejtettek el filmes utalásokat a Runaway-ben is. A játék végén még Sushit is végig kell kérdezgetnünk kedvenc filmjeiről és rendezőiről. A készítők természetesen önmagukat sem hagyhatták ki a játékból: Sushi képernyőkímélőjén a játék neve olvasható, szobájában pedig a Hollywood Monsters játék plakátja látható a háttérben.

Bébi gyere fel hozzám, megmutatom a PC Guru-gyűjteményemet!

höz hasonlít: nincs benne semmi igazán különös, karakterisztikus, mégis nagyon megkapó! Mint a képekből is látszik, a helyszín napjaink Amerikája, annak is kezdetben nagyvárosi, majd perzselő sivatagos része – amolyan posztmodern vadnyugati stílusban. Az aláfestő zenék tökéletesen lettek megválogatva, a megjelenítéssel karöltve ezek a változatos, nyugodt jazzes, monkey-s stílusú dallamok kölcsönzik a program egyedi ízét.

A kalandjátékok másik fontos jellemzőjére áttérve: a terepet színesítő karakterek elég jó „arcok”, nem az ezerszer elcsépelt unalmas sémák közül válogatták ki őket. Persze a program nem egy Monkey Island ezen téren sem, de tényleg ötletes fazonok szerepelnek benne - a két mázsás, jószívű, bagót rágó Oscartól kezdve, az ufókat kutató félzseni-félgyogyós Joshuán át, az ötletekkel teli hekkerlány Sushiig -, ráadásul valamennyiük minőségi szinkronhanggal lett megáldva! Furcsa módon csak a főszereplők nincsenek kidolgozva, gyakorlatilag minden más mellékfiguráról többet tudunk, meg mint Brianról és Gináról. Na, ilyet se láttunk még kalandjátékban (mellesleg szerintem ez elég nagy hiba), az pedig már-már felháborító, hogy a gyönyörű poligonlány, Gina iszonyatosan keveset szerepel!

Hello doki, Marty McFly vagyok!

Figyelmesen, okosan! Az elszórtan előforduló fejtörők, puzzle-ok nagyon jók, ötletesek, a feladatok megoldásához pedig nem is szükséges szuperfejlett asszociációs képesség. Ha mindent megvizsgálunk és fejben tartunk a helyszíneken, ha figyelünk az elejtett megjegyzésekre, akkor nem lehet nagy gondunk a végigjátszással. Vészmegoldásként pedig még mindig ott van a jól bevált bináris keresési módszer, melynek keretében ugyebár nemes egyszerűséggel összepróbálunk mindent mindennel, így előbb-utóbb rá kell jönnünk a furfangra. Illetve csak rá kéne hogy jöjjünk, mert közel sem biztos, hogy minden felhasználható cókmókot megtalálunk a helyszíneken, néha egy-egy szög, kapocs, tű NAGYON el van rejtve a képernyőn, szinte nem is lehet látni őket és csak egy szerencsés egérmanőverezéssel lehet rájuk lelni – főleg utóbbi momentum fogja megkeseríteni végigjátszási próbálkozásunkat.

Összességében diplomatikusan azt mondhatom, hogy a Runaway a közepesen nehéz kalandjátékok közé sorolható, melynek végigvitele az átlagos játékost hozzávetőleg egy-másfél hétig elszórakoztatja, és ami fő, végig élvezetes marad, sőt, a fejezetekben előre haladva egyre ötletesebbé, izgalmasabbá válik. Így csak remélhetjük, hogy Brian fenyegetése a játék végén, miszerint még visszatér, valóban valóra válik.

Egyszerűen jó! Azt hiszem nem csak a kalandjáték műfaj elhanyagoltságának köszönhetően ért el jó értékelést a Runaway – akár a PC Guruban, akár a többi papír alapú vagy online médiumban; szinte mindenhol 80-90 százalék közötti végpontszámot kapott. Bár semmit nem tesz hozzá a stílushoz, a gyönyörű grafika és a fantasztikus zenei aláfestés egyfajta egyedi, utánozhatatlan hangulatot teremt a programnak, aminek köszönhetően élvezettel hajkurásszuk az eldugott tárgyakat, oldjuk meg a közepesen összetett fejtörőket. A sztori nem egy különösen nagy szám, de érdekes karakterek szerepelnek benne elég jó szinkronnal, így végszóként azt mondhatom: a Runaway tökéletes kikapcsolódás a kalandjáték szerelmeseinek, és méltó előétel az érkező igazi aduászok előtt!

Greg5

87%

grafika	23/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: KLASSZIKUS POIN'T AND CLICK KALAND, FANTASZTIKUS GRAFIKA, EGYEDI HANGULAT

KONTRA: LEHETNE BENNE TÖBB HUMOR, VISZONYLAG EGYSZERŰ TÖRTÉNET, NÉHÁNY PISZKOSUL ELDUGOTT HASZNÁLATI TÁRGY, SZEMÉT FEJTÖRŐ

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 200, 64 MB RAM, 700 MB HDD

ARENA

Monkey Island 3	96%
Syberia	90%
Longest Journey	93%

BATTLE ENGINE AQUILA

Fejlesztő: Lost Toys **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.battleengine.com

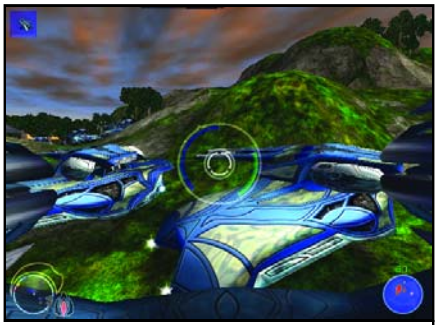
A Lost Toys akció-kategóriába sorolt játékához a fejlesztők a mára kiveszett shoot'em up műfajt választották, és ha már lobbot vetett az "isteni szikra", néhány soros ajánlásukat kezdhették volna a következő sorokkal: "Kapcsoljuk az agyat seek&destroy fokozatba (ez humanoidoknál egyébként alapjárat, tehát az átállás nem okoz visszamaradó károsodásokat)! Amennyiben Ön vagy kedves családjának bármely tagja kézfej-ízületi panaszokkal rendelkezik, úgy csak saját kockázatukra használják a tűzgombot... Végül, ha többórányi játék után a szomszéddal találkozva átkapcsolnak célkereső üzemmódba, kérjük, ne ijedjenek meg, ez a termék természetes mellékhatása!!!"

Szinte megfoghatatlan műfaj valahol az arcade határán, középpontjában egy tank-repülő hibriddel, ahol first person nézetben pumpálják az adrenalint az arcodba. Röviden ennyi a BE Aquila. Most pedig tegye mindenki a szívére a kezét (konzolosok nem játszanak), és aki hallott a játékról valamit, az emelje fel a bal lábát! Ha azt is tudta, hogy Xbox és PS2 mellett PC-re is kiadják, akkor a magasba lendítheti a jobb patáját is. Kíváncsi vagyok, hányan fekszenek hanyatt a földön... Gyanítom nem sokan, mert az Aquila megjelenéséről még az én lexikonfejű cimborám, Puma sem tudott semmit mondani.

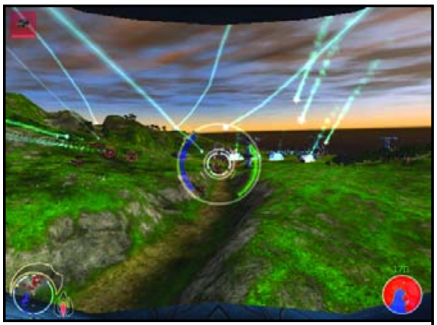
Már megint a vizbü' kell kivenni a' zokszigént... Valahol a végtelen űr Porrum-rendszerként ismert szegletében két nemzet, amely hajdan egy tőről fakadt, megteremtette a maga különbékéjét. Az agresszív Muspell és a technikásabb Forseti között demilitarizált zóna fogja ki a torzsalkodás szelét a háború vitorlájából, ám a fránya természet nem bocsátja meg a múlt bűneit. A föld-típusú bolygón a vízszint vészesen emelkedik, kicsiny szigetvilággá olvad a lakható felszín, és a Muspell úgy véli, csak egy nemzet számára maradt elegendő hely... A Forseti végső kétségbeesésében legforróbb gépét a dokkmunkások éjszakai versenyén taroló Hawk Winterre bízza. (A verseny persze nem arról szólt, hogy ki lapátol be gyorsabban két köbméter urániumot, hanem az Aquilához hasonló szállítóeszközök repesztettek izomból egy kört a fagyos éjszakában). A kék kontra piros hirig ezután a konvencionális háború mezsgyéjén halad, számos harci kedvet élénkítő előre renderelt filmbetéttel fűszerezve. (Ezek minősége a briliáns és a csapnivaló között ingadozik, a néhol elmosódott, pixelesedő katyvaszt a konzolosok sem tolerálták, tehát nem PC-s sajátosság.)

Aquila a wunderwaffe... Érdekes szójáték a fejlesztők névválasztása a készülék belsejében lakozó Hawkkal. Mondhatnám, hogy Sólyom a Sasban (a sas latin megfelelője az Aquila), és ez több szempontból is igaz, hisz a kerekded külsőt díszítő halványkék motívumok alatt igazi "kettő az egyben" bestia rejtőzik. Az Aquila az anyaföldön póklábakon mozgó tankként funkcionál (Walker), ám egyetlen billentyűnyomásra maga alá gömbölyíti lábait, és Jet minősítésbe csap át. Az energia, amely a pajzsot feszíti, repülés közben a hajtóműbe áramlik, és hamar megtanulhatjuk, milyen nagy pofára eséseket lehet begyűjteni, ha idejekorán a földi pózt fel nem vesszük megint. Ez utóbbi egyébként egyfajta regenerációs ciklusnak is számít. A taktikai érzékünket jó néhányszor próbára teszi ez a koncepció, ugyanis a szigetvilág roppant vízfelületének érintése a game overrel egyenértékű, kilogikázható hát, hogy ideiglenes leszállóhelyként csak a hajók és letűnt civilizáció emlékét hirdető, vízből kiemelkedő épületfoszlányok használhatók. A szárazföldi hadműveleteknél (többségben) természetesen

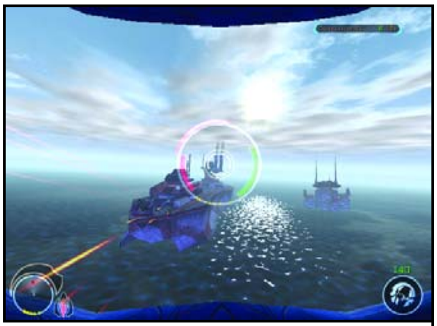
Battle Zone Engine Aquila



Ezek az organikus formák nekünk nem jöttek be

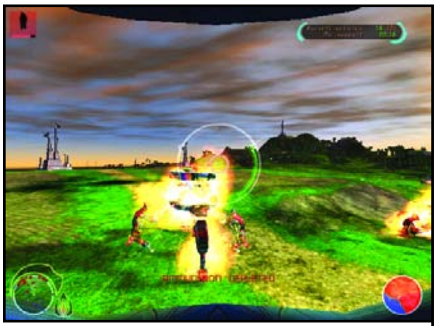


Azt hiszem ide már későn érkeztem



A pixel shader tipikus példája

A játék lényege egyszerű mint a facsipesz...



...ha valakit meglátsz azonnal lőj!

ilyen probléma fel sem merül, sőt, miután bombákkal megroppantottuk a kötelékben haladó tankoszlop derekát, a hátuk mögött leszállva gránátesőbe fojthatjuk a lassú balkanyarba forduló tömeget.

Muspell vs. Forseti. Ha lúd, legyen kövér - gondolhatták a Lost Toys főhadiszállásán. Kis léptékű konfliktus szóba sem jöhetett, így átfogó hadműveletek részeként kapjuk a legzsírosabb feladatokat: partraszállások zajlanak, offenzívák vagy kitartás az utolsó emberig, ahol epizódszereplők vagyunk csupán – igaz, súlyosak. Irgalmatlan mech-csatára emlékeztető képsorok bontakoznak ki: emberi léptékkel mérve gigászi anyahajók mozognak a frontok fölött, szállítóhajók siklanak a fövenyre, és csak úgy ontják a hangyaként nyüzsgő gyalogságot, illetve a nálunk fél számmal kisebb tankokat. Saját súlycsoportunkban pókot idéző lépegetőkkel durvulhatunk, valamint a levegőben bukkanhatunk komoly kihívásra. A számtalan vadász és a menetrendszerű bombázó-hullám már pusztán méreteivel is gondot okozhat...

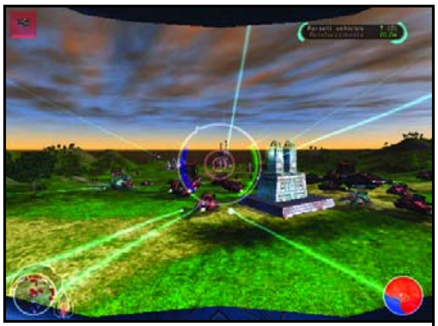
A szárazföldön a gyárak addig pumpálják az egységeket, amíg az épület áll, és mivel a légvédelmi és tüzérségi ütegek, no meg az önjáró lövegek iszonyatos pusztításra képesek, az infrastruktúra rombolása hazafias kötelesség. Tetszetős módon szőtték bele a történetbe a konzolra oly jellemző főellenfeleket. Bármikor feltűnhet egy überbrutál placni, vagy más méltó kihívás érkezik valami szuperfegyver képében. Az egyik pályán például az utolsó pillanatban befejezett gigantikus keltetőgép kel életre egy furcsa szignálokat sugárzó felállványozott épületből (a bossok gyenge pontja a fegyverük tájékán keresendő).

LOST TOYS

A guilfordi székhelyű céget 1999-ben alapította Glenn Corpes és Jeremy Longley programozó, valamint a művészeti ágban jegyzett Darran Thomas. Corpes több mint tíz évig boldogította a Bulfrogot, ahol nem kisebb művel, mint a Populousszal (designerként) jegyezte be magát a játéktörténelem nagykönyvébe. Darran Thomas és Jeremy Longley neve is ott virít néhány nagyágyú stáblistáján, mint amilyen például a Dungeon Keeper, a Theme Hospital, a Syndicate Wars és a Theme Park World. A fejlesztők 2001-ben mutatkoztak be a MoHo-ra keresztelt őrülettel, ahol enyhén morbid módon, intergalaktikus bűnözők félbevágott torzói – lábuk helyén egy golyóval – száguldoztak és gyepálták egymást az arénákban. Ez a mostani életképesebb ötlet...

Minek nevezzelek... A konzol-átirat átka, a fix felbontás most nem büntet, tetszőlegesen célozhatók az extrémebb beállítások is. Sajnos GeForce 3 tájékán a teljes képernyős elsimítás, és néhány extra nálam lemaradt. Jól látszik, hogy a mennyiség dominál, de a minőség – bár összességében egyáltalán nem rossz – mégsem az igazi. Részleteiben PC-n majd' minden eleméből - fák, környezet, robbanások, egységek - láttunk már jobbat. Kedvezőbb értékelésre akkor kezd hajlani az ember, ha meglátja, amint a szemközti domboldalról a Vörös Hadsereget alázó folyamként zúdul le az ellenség. Tankok a gyalogsággal keveredve, mögöttük mobil tüzérségi ütegek és halljuk is, ahogy felzúg a háttérben a durva töltetek becsapódásra figyelmeztető "incoming warhead!". Bázisunk kék ékszerdobozként illeszkedik a tájba - hacsak az iménti rakéták célba nem találtak. Furcsa módon mind design, mind kidolgozás tekintetében a kékek, azaz sajátjaink viszik a pálmát, a vörösek megrekedtek egy sablon RTS színvonalánál. Repkedve "térkép e táj", hol annyi a célpont, hogyha egy rakéta vagy bomba célzás nélkül pottyanna is le, valakit tutin fejen talál. Mérsékeltebb a vizes meccsek hangulata, itt a csatahajók keltenek csak felzúdulást (figyelem, ezekre is le lehet szállni, és lépegető módban zúzni az ütegeit!).

Tapadógomba, vagyis inkább tapadj a gombra... Az irányítás az arcade-jelleg, és a konzolos kontrollerek sajátosságai miatt egyszerű, és tökéletesen becsápolható (nem kell extra kezet növeszteni). A célkijelölés automatikus, az FPS-szemszögből látható HUD-on a célkeresztközeli objektumokat automatikusan befogja a gépágyú, vagy a plazmafejjel szerelt Flux rakéta. Sőt, a Micro típusnál elröppentett négyes csomag szimultán célpontokat is kezel (200 rakéta az egyszeri készlet - cirka 30-40 másodperc alatt ellövöldözhető, képzelhetitek mekkora a tarolás...). Az arzenál további tagjainál, amire nézel, oda pakolsz, ehhez az energia-alapú IS-5 fegyver túlhevülési faktorát leszámítva kimeríthetetlen készletekkel rendelkezik. A gépágyú ugyan "számozott", de kisebb sebzése miatt a gyalogság eliminálása és légiharc kivételével felejtős. A legjobb páncél-lyukasztót a légi torpedó és bomba mellett a gránát, valamint a hagyományos lézer jelenti. Az eligazítás után különféle sabloncsomagokból választhatunk a három pókos és két göbzis csúzlit tartalmazó együttesekből – nálam a micro-missile és gránát kompozíció volt a befutó. Ám érdemes figyelembe venni a menü ezután következő elemét is, hisz az ott választott társaságtól is függ (itt dönthetjük el, hogy csupa tank, csupa vadász, vagy fele-fele koktél kísérjen minket), milyen prototípussal csapjunk a lovak közé. Az imént említett wingmanek szerepe kimerül abban, hogy a hosszabb ideig támadott célpontjainkat ők is kezelésbe veszik, ergo hasznosságuk szituációfüggő. Ám az Aquila leghűségesebb segítőtársa a Repair Pad. A lőszer két perc alatt elfogy, a pajzs általában nulla, mire földet érünk, és mire feltöltődünk (többnyire az ellenséges sereg közepébe szoktam belezúgni) már a páncél is csupa lyuk. Úgyhogy irány a zászlóshajó vagy a bázis, ahol mindenre orvosság ez a kör alakú töltőállomás.



Az utolsó szó jogán... Talán nem tetszhet az osztott képernyős multi, a pályavégi mentés vagy a zene, akárcsak az éterből szivárgó hangok, (amelyek a felejthető kategóriát testesítik meg) de az adrenalin-löketnek is beillő játékban ellenpontként ott van a sok konzolos aprólék: infók, grafikus vázlatok stb, és az újrajátszásért felelős extra küldetés utáni rangsorolás ("EVO" = "ENSZ" = "Extra Nagy Szivatás" című küldetéseket lehet nyerni)...

Tika

77%

grafika	18/25
zene/hang	10/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: TÖKÉLETES ADRENALIN-LÖKET, CÉLPONTOK SZÁMA, A KÉKEK DESIGNJA

KONTRA: „PIROS" KONCEPCIÓ, GYENGE ZENE ÉS HANGHATÁSOK

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 600, 128 RAM, 500MB HDD, D3D

ARENA

Incoming Forces	69%
Stealth Combat	68%
Breed	80%

ÍGY KÉSZÜLT...

RISE OF NATIONS

Új rovatunk a játékfejlesztés kulisszatitkaiba enged betekintést. Rendhagyó módon az első részben nem egy konkrét játék fejlesztésének történetét olvashatjátok, hanem a Rise of Nations kapcsán egy általánosabb témáról, a játékegyensúlyról lesz szó. A cikk írója nem más, mint a Civilization 2, az Alpha Centauri és a Rise of Nations vezető designere: Brian Reynolds.

A JÁTÉKEGYENSÚLY

A játékdesign kritikus, mégis sokszor elhanyagolt területe a játékegyensúly. A legsikeresebb játékok egyszerre számos területen kiemelkedők: grafika, technológia, hang, animációk, történet, játékmenet... A játékiparban hatalmas fejlődésnek lehetünk szemtanúi az említett területeken – kivéve az utolsót. Pontosan ismerjük a megfelelő lépéseket ahhoz, hogyan legyen a játékunknak látványos grafikája, hogyan alkossunk nagyszerű technológiát, és így tovább. Viszont – bár számos példát tudunk mutatni remek játékmenetre – elég nehéz lenne felsorolni a játékélmény csiszolásának, finomításának egzakt módszereit. Az alábbiakban szeretném bemutatni a játékdesign néhány veszélyes csapdáját, és gyakorlati tanácsokkal szolgálni a játékmenet polírozásához.

A NEGATÍV JÁTÉKÉLMÉNY

Ha visszagondolunk a játékokra, amivel játszottunk (vagy ami rosszabb: készítettünk), mindannyian fel tudunk idézni olyan hibákat, amelyek csúnyán elrontották az amúgy kellemes játékot. Lássuk, milyen helyzeteket kell elkerülnünk a játék megtervezése során!

· **"Elbuktam, és nem tudok felállni":** Unalmas tovább játszani, ha már tudod, hogy tulajdonképpen vesztettél, és nincs esélyed a győzelemre. Ha el tudsz úgy akadni, hogy nincs további reményed a játék megnyerésére, vagy oly mértékben el tudsz maradni a versengésben, ahonnan már nem tudsz felzárkózni – ez negatív játékélmény. Számítógépes játékokban nincs olyan, hogy „a részvétel a fontos, nem a győzelem". Ha a játékos gyakorlatilag vesztett, ne hagyjuk szenvedni.

· **"A gazdag tovább gazdagodik, a szegény tovább szegényedik":** Az előző esethez hasonló (bár meglepőbb) módon, unalmas játszani azután is, ha már gyakorlatilag nyertél. A játékos abban a pillanatban elveszíti az érdeklődését, ha a játék nem nyújt kihívást: a győzelem szenvedéssé válik. Mindkét prombléma arra a klasszikus játékdesign-hibára vezethető vissza, amit én "a gazdag tovább gazdagodik"-szimptómának nevezek. Minél erősebbé válik a játékos, annál könnyebb lesz neki még tovább erősödnie, illetve minél jobban lemarad, annál nehezebbé válik a felzárkózás. A pozitív visszacsatolás miatt elég ha valamelyik játékos egy pici előnyt szerez, ezzel máris eldőlt az egész játék.

· **Érdektelen döntések:** A játékos olyan döntések meghozatalára van kényszeírtve, amelyek nem érdekesek számára. Ha például a "harcolsz, menekülsz vagy megpróbálod megvesztegetni az ellenfelet" között kell dönteni a játékosnak, és minden esetben a harc viszi előre a játékost, a döntés érdektelen.

· **Mikromenedzsment:** az előzőhöz hasonlóan unalmas olyan döntések meghozatala, amelyek nem fontosak, vagyis nincsenek különösebb befolyással a játékra. Ilyen például, ha egy világháborús játékban, ahol egy teljes hadszíntér eseményeit irányítjuk, minden egyes szakasznak külön kell parancsokat osztogatnunk. A játékos szeret csak az igazán fontos döntésekre koncentrálni, amelyek a győzelem és vereség közti különbséget jelentik.

· **"Nem történik semmi":** ha a játék hosszabb időre "megáll", azaz stagnál, a játékos nem halad előre, vagy nem nyilvánvaló számára, hogyan lehetne előrehaladni: ez is unalmas. A játéknak szórakoztatnia kell, ha ez elvész, a játékost semmi nem ösztönzi arra, hogy tovább játsszon.

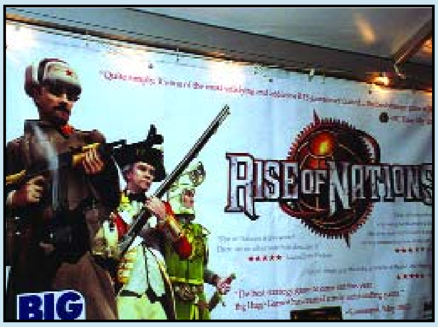
· **"Bumm, meghaltál!":** Nem veszi ki jól magát, ha a játékost hirtelen és önhatalmúlag bünteti a játék. Az emberi természetből adódik, hogy a játékos nem szereti, ha elvesznek tőle dolgokat, főleg ha azokért előtte keményen megdolgozott.

MIT TEHETÜNK A JÁTÉKEGYENSÚLY ÉRDEKÉBEN?

A fentebb vázolt helyzeteket el szeretnénk kerülni a játékunkban – a kérdés csak az: hogyan? Hiszek abban, hogy lehetséges olyan játékot készíteni, ami mentes ezektől a hibáktól, csak alaposság, odafigyelés és munka kérdése minden. Lássunk, mik a jól kiegyensúlyozott játék alapkövei!

· **Folyamatos fejlődés:** a játékos számára a játék egésze folyamán a fejlődés és az előrehaladás érzetét kell kelteni. Így még az a játékos is élvezi a játékot, aki esetleg rosszul áll, vagy reménytelenül lemarad. Hangsúlyozzuk ki a játékosnak adott jutalmakat és minimalizáljuk a büntetéseket. A játékosok imádnak elismerést kapni a jó döntéseikért, de annál kevésbé szeretik vállalni a felelősséget a hibáik következményeiért. Hé, hiszen végső soron mégiscsak a szórakoztatóipar részei vagyunk! Ki akarna a való világból egy olyan játékba menekülni ahol szintén csak kellemetlenség és büntetés éri? Minél keményebben büntet egy játék, a játékos annál könnyebben folyamodik csaláshoz, vagy olyan kvázi-csaláshoz, mint az állandó állásmentés-visszatöltögetés – és ez tovább csökkenti a játék élvezeti értékét. A jó és gyengébb játékos értékelését tehát nem azzal kell megkülönböztetnünk, hogy az egyiket jutalmazzuk, a másikat pedig büntetjük; jutalmazzuk mind a kettőt, csak más-más mértékben! Ideális esetben a vesztes játékos is folyamatos fejlődést érez, és jutalmakban részesül az egész játék folyamán. Ebben az online RPG-k az igazi bajnokok, ott mindenki számára megvan az esély, hogy fejlődjön és „tápoljon", és az a tény, hogy esetleg más játékosok sokkal jobban állnak, mint mi, senkit nem zavar.

Fontos megkülönböztetnünk a játékos büntetését a sztori-fordulatoktól: utóbbiak előre tervezett események, amelyek nem a játékos



hibájából történnek, és előremozdítják a játék történetét. Bár végeredmény ugyanaz, egy sztori-fordulatnak mégis megalapozott szerepe van a játékban, és nem veszi el a játékos kedvét a folyatástól.

A kompetitív, versenyhelyzeten alapuló, "deathmatch"-típusú RTS-ek és shooterek külön kategóriát képviselnek: itt az egyik játékos jutalmazása szükségszerűen a másik büntetésével jár (ha valaki elér egy fraget, ahhoz a másiknak meg kell halnia). Csakhogy: alapvetően el kell különítenünk az ellenféltől, illetve magától a játékrendszertől elszenvedett "vereséget". Ha egy FPS-ben lelőnek: semmi gáz, ez is a játék része. Ha egy pályán, keskeny pallókon kell araszolnunk egy lávatenger felett, és egyetlen rossz lépés miatt meghalunk – ez már negatív játékélmény.

· **Segítsük a szegény gazdagodását:** a játékrendszernek a játékban levő versenyhelyzet minél további fenntartását kell szolgálnia. Nem szabad olyan helyzetnek előállnia, amikor a gazdag tovább gazdagodik, a szegény tovább szegényedik. Ha egy játékos elhúz a fejlődésben a többiektől, természetesen nagyobb kell hogy legyen az esélye a győzelemre – azonban nem szabad, hogy nagyobb legyen az esélye az előny további növelésére is! Mondok egy példát. A Civilization 2 fejlesztésének korai szakaszában vettük észre, hogy a győzelem legtöbbször a játék elején, a "harci szekerek korában" dől el. Az ügyes játékos a játék elején gyorsan legyártott egy rakás harci szekeret és meghódított egy csomó területet. Innen átállt defenzív életformára, így a városai számában és népességben hamar a többiek elé került, a nagyobb populációt pedig arra használta, hogy a technológiák kutatásában szerezzen előnyt. Ezt az előnyt csodák építésére fordította, ami tovább gyorsította a fejlődését. Aztán jött a váltás "időszámításunk előtt"-ről "Krisztus után"-ra, amikor a kutatások ára hirtelen megduplázódik – és az ellenfeleknek (akiknek dupla energiába kerültek azok a kutatások, amit emberünk még olcsón szerzett) végképp nem maradt esélyük. A játék korai szakaszában egyetlen lépés az egész játék sorsa felől döntött, és elvett minden izgalmat a játék további részétől.

Hogyan oldottuk meg ezt a problémát? A technológiai versenyt a "gazdagok további gazdagodása" formuláról átfordítottuk "a szegények gazdagodása" típusúvá. A történelemből tudjuk, hogy a nukleáris fegyverek kutatása hatalmas energia, idő, és szellemi kapacitás befektetését igényelte az ameriakiaktól – viszont ahogy kész volt az atombomba, a többi nagyhatalom azt aránylag könnyen tudta "klónozni", és a sajátját elkészíteni. Civnyelvre fordítva: ha egy technológiát te fejlesztesz ki először, az nagyon drága, de ha megvan, a többiek számára igen olcsóvá válik. Ez azt eredményezi, hogy a technológiai versenyben nagyon nehéz elhúzni a többiektől, illetve minél jobban le vagy maradva, annál könnyebb felzárkózni. Ahogy ezt a változtatást beépítettük a Civ-be, a játék rögtön sokkal élvezetesebbé, egészen a modern korig izgalmassá vált.

· **Tegyünk minden döntést fontossá:** bármilyen műfajról van is szó, minden játék szíve, az interaktivitás alapja, a játékos döntéshelyzetbe hozása. Ugorjak vagy lőjek, megtámadjam a szomszéd birodalmat vagy kereskedjek velük – döntések, amelyek mind következményeket hordoznak; siker és bukás közt határoznak. A játékosok szeretnek döntéseket hozni, ettől érzik magukat fontosnak – de senki nem szeret érdektelen döntéseket hozni. Egy döntés fontossága egyenesen arányos azzal, hogy mekkora hatással van a játék kimenetelére.
A Starcraftban az első peonjainkkal kapcsolatos döntéseink borzasztó fontosak (kristályt vagy gázt termelünk, esetleg építkezünk, ha építünk, mit, milyen sorrendben stb.). Másrészről a 78. peonunk parancsai már korántsem ennyire fontosak... láthatjuk, elég nehéz egzaktul meghatározni, melyik döntés fontos, és melyik nem, mindenesetre arra kell törekednünk, hogy maximalizáljuk a fontos döntések számát, és minimalizáljuk az érdektelenekét. Hogyan érhetjük ezt el?

· Szüntessük meg a döntéskényszert, ha a döntésnek nincs igazi hatása. Ha egy Civ-szerű játékban a játékosnak választania kell, hogy gyapjút vagy pamutot gyárt, és a kettő között semmi különösebb játékmenetre ható különbség sincs, vonjuk össze őket pl. "szövetté", ne kelljen választani.

· Tegyük fontossá a döntést a választási lehetőségek különbözőségének kihangsúlyozásával. Az Age of Kings pl. úgy oldotta ezt meg, hogy a kardos emberkéket lovasok, míg a lándzsásokat gyalogság ellen tette erősebbé: mindjárt fontossá vált a döntés, hogy melyiket gyártsuk.

· Automatizáljuk a döntést, ha azt meg kell hozni, de nem akarjuk hogy a játékos szöszöljön vele.
A már említett 78. számú peonnak az AI automatikusan adjon parancsokat, saját belátása szerint. Persze a játékos bírálhassa felül ezeket – de csak ha fontosnak érzi.

· A "hol fontos, hol nem" döntések esetében engedjük meg a játékosnak, hogy egyszerűen kihagyja a döntést. Jó példa erre az RTS-műfaj, ahol a játékosnak optimalizálnia kell a döntéshozatalát, és az idejét elosztani a potenciális döntések között. Vagy a csatára figyel, vagy a hátországra: már maga az is egy döntés, hogy hol hoz döntéseket...

· **Tegyünk minden döntést érdekessé, avagy kő-papír-olló:** Egy döntés esetében nemcsak azt kell figyelembe venni, hogy mekkora hatással van a játékmenetre, de azt is, hogy a választási lehetőségek mennyire egyértelműek, mennyire késztetik gondolkodásra a játékost. Ha egy zongora zuhan a fejed felé, természetesen fontos a döntés, hogy ugorj vagy sem, de egyáltalán nem érdekes, hiszen nyilvánvalóan ugorni kell, bármennyi más alternatíva is kínálkozik. Egy döntés annál érdekesebb, minél elfogadhatóbbak a rá adott alternatívák. A kő-papír-olló játék ebből a szempontból tökéletes. Három választási lehetőség, mindhárom 1/3 eséllyel kecsegtet a sikerre. Ezt a modellt meglepően sok játékban érhetjük tetten. A lovasság erősebb a gyalogságnál, a gyalogság erősebb az íjászoknál, az íjászok erősebbek a lovasságnál. Egy lovas sereg biztosan legyőz egy gyalogos sereget, de kikap egy íjász-csapattól, egy vegyesen összeállított had kb. egyenlő eséllyel küzd mindkettő ellen. A döntés nemcsak stratégiai, de taktikai is: a csatákban azt kell elérnünk, hogy a mi íjászaink tudják támadni az ellenfél lovasságát, az övét viszont a mi gyalogságunk üsse, és ne fordítva. A tanulság: minden egységet úgy tervezzünk meg, hogy legyen valami speciális erőssége, de gyengéje, Achilles-ina is. Tartózkodjunk a hátulütő nélküli, szuper-egységektől!

Kezdd korán, dolgozz iterációkkal!

Az egyetlen út, hogy a játékod kiegyensúlyozatlanságait észrevedd az, ha játszol vele. Látfontosságú, hogy a játék készítésének minél korábbi szakaszában el tudj kezdeni játszani a játékkal, és így kiszűrd a nem, vagy rosszul működő dolgokat, az érdektelen döntéseket stb. Ehhez szükség van egy prototípus verzióra a játékból, amibe még nem kell a végleges engine és grafika, a lényeg, hogy a játékrendszer működjön és tesztelhető legyen. Ha elég korán kezded a játékot, rengeteg hasznos információt gyűjthetsz be, és bár lehet, hogy drámai változásokat kell eszközölnöd a játékmenetben a végeredmény mindenképpen jobb lesz. Itt jön a képbe az iterációkkal való munka. Teszteled a játékot, rájössz, mik a hibák, kijavítod őket, megváltoztatsz dolgokat – és ebből elkészül a prototípus következő iterációja, amivel kezded elölről a tesztelést, és így tovább. Iterációk hosszú sora vezet végül a kész, kiegyensúlyozott, tökéletesre csiszolt játékhoz. Mindenképpen megéri a befektetett energiát, hiszen a mi iparágunkat éppen az interaktivitás, a játékmenet különbözteti meg a szórakoztatás más formáitól: éppen ebben kell nagynak lennünk, ezt szolgálja ki a grafika, a technológia, a hang, a sztori és a többi. Vedd hát a fáradtságot a játékod kiegyensúlyozására – nem fogsz csalódni az eredményben!

Brian Reynolds

A világ legbefolyásosabb emberei

Tíz éve a játékvilág első számú szupersztárja volt, John Carmackkel párban úgy emlegették őket, mint a kilencvenes évek Lennon-McCartney duója. Amikor kilépett az id Software-től, úgy tűnt, még tovább emelkedik a csillaga, de végül az évtized legcsúfosabb bukását sikerült bemutatnia. Bár ma már mindenki csak mosolyog rajta, nem adja fel, és új pályán próbálkozik régi hírneve visszaszerzésével. A legbefolyásosabb-sorozat egyik legtanulságosabb fejezete következik, főszerepben:

3 A bukott angyal:
John Romero

Alfonso John Romero '67-ben született Arizonában. Négy éves volt, amikor mexikói származású édesapja elhagyta a családot. Anyja új férje, John Schuneman, hivatásos katona volt, és megpróbálta ilyen szellemben nevelni mostohafiát. A lázadó természetű John gyerekkora ennek jegyében folyamatos háborúskodással telt: állandóan játéktermekben lógott, nevelőapja pedig állandóan büntette ezért. John 12 éves volt, amikor bátyja segítségével elkezdett a helyi főiskola számítógéptermeibe belógni, és a programozás rejtelmeivel ismerkedni; emellett Asteroids és Invaders-versenyeket nyert, és arról vált hírhedté a környék játéktermeiben, hogy csukott szemmel, kizárólag hangok után tájékozódva képes a Pac-Man gépek csúcsait megdönteni. 15 éves korában a család Angliába költözött, John pedig az otthon elhagyása miatti fájdalomdíjul egy Apple II számítógépet kapott. Romero „természetesen" játékok írására használta a gépet, mi több, azokat először csak az iskolában, később különféle lemez-magazinokon keresztül terjeszteni is kezdte. Továbbá rákapott a metálzenére, megnövesztette a haját, szemüvegét kontaktlecsére cserélte, és egyszerre hat lánnyal randevúzott. Hogy apja nevelésének csődjét még jobban hihangsúlyozza, Melvin néven saját képregénysorozat kiadásába fogott (a főhős kissrác ebben folyton az őt korlátok közé szorítani kívánó mostohaapját szivatja, általában elég erőszakos és véres módokon). A család '86-ban tért vissza Amerikába, John pedig azonnal jelentkezett a Sierra College főiskolára. Egy félévet sem bírt végig. Még húsz sem volt, amikor feleségül vette egy éve megismert barátnőjét, Kelly Mitchells-t, és belevetette magát a játékiparba. Az Origninél helyezkedett el, ami akkoriban a játékfejlesztők Mekkájának számított – de nem tetszett neki a környezet, „gyárnak" érezte, ahol nem kap helyet a kreativitása. Amikor régi ismerőse, Jay Wilbur Shreveportba, a Softdisk magazinhoz hívta, örömmel mondott igent.

A kezdetek: Commander Keen. A Softdisk Al Vekovius matematikaprofesszor cége volt: havonta adott ki Apple II-es, C64-es és PC-s lemezeket a cég saját fejlesztésű felhasználói programjaival. Romero belépésekor '89 őszén a cég fénykorát élte: százezer előfizető csengetett ki havi tíz dollárt a lemezekért, amiből a Softdisk 120 fős vállalattá nőtte ki magát. Romerot Al a frissen alakult, játékok írására specializált Special Projects részleg élére nézte ki. Hamarosan társai is érkeztek. Egy, a kansasi egyetemről éppen kirúgott 19 éves programozózseni, aki napközben egy pizzériában dolgozott, éjszakánként pedig a Softdisknek programozott külsősként. Egy őrült Star Wars-rajongó, szabadúszó hippi játékprogramozó. Egy befelé forduló, csendes, de kirobbanóan tehetséges grafikus. Mára élő legendává vált nevek: John Carmack, Tom Hall, Adrian Carmack. A csapat felvette az Ideas from the Deep nevet, és belevágott a fejlesztésbe. A Gamers' Edge lemezújságot kellett megtöltenük játékokkal, ami havi 3-4 játék megírását jelentette.

Egy ideig ment is a dolog (Romero korai munkái, a Shadow Knights, a Dino Sorcerer, a Pyramids of Egypt itt jelentek meg), de a csapat hamar lázadozni kezdett, mondván ennyi idő nem elegendő az igényes munkára. Időközben Carmack írt egy sosem látott minőségű scrollozó rutint, amire Hall és Romero ráültette a Nintendós Super Mario Brothers 3 grafikáját és játékmenetét. A Softdisknek azonban nem kellett a 18 milliós eladású bestseller PC-s konverziója („Túl kevés embernek van ma olyan gépe, amely támogatná a 16 színű grafikát..."), a Nintendónak szintén nem („Elképzelésünk sincs, hogyan tudtátok ezt megcsinálni, de kösz, a PC-s piac nem érdekel bennünket!"). Érdeklődő mégiscsak akadt: Scott Miller, és shareware-birodalma, az Apogee. Romeroék veszélyes játékba kezdtek. Hétköznap a Softdisk számára készítették a játékaikat, péntek este fogták a gépeiket, átvitték a Scott által bérelt lakásba, és írták az Apogee-nak a Carmack engine-jére épülő Mario-klónjukat, a Commander Keent – aztán vasárnap este vissza a Softdiskbe, és kezdődött elölről az egész. 1990 karácsonyán az első Keen-trilógia szinte letarolta a shareware piacot. Scott havi bevétele 7-8000 dollár volt a Keen előtt. Romeroék játéka egymaga havi 30000-et hozott, amiből Scott szokatlanul magas, 35%-os részesedést adott. A srácok osztottak-szoroztak, és rájöttek, hogy az Apogee-val jóval többet kereshetnek, mint a Softdisknél – ráadásul nincs rájuk kényszerítve semmi, kiélhetik a kreativitásukat. 1991 február elsején a négyes kilépett, és megalapította az id Software-t.

Nácik a kibertérben: Wolfenstein 3-D. A független és szabad élet költözéssel kezdődött: az id Dallas egyik külvárosában, Mesquite-ben telepedett le (ekkor vették fel Kevin Cludot, aki máig az id egyik vezéregyénisége). Egyvalaki nem tartott a csapattal: Kelly, Romero felesége, aki nehezen viselte férje játékőrült életmódját, és (akkor már két gyerekkel) elhagyta Romerot. Hősünk nem sokáig bánkódott és Beth McCall, egy volt Softdiskes titkárnő személyében új barátnőre – pár hónap múlva feleségre – tett szert.

Időközben, míg Carmack az új engine-jét kalapálta, és a 3D, valamint a 265 színű megjelenítés rejtelmeiben mélyedt el, Romeroék összedobták a második Keen-trilógiát, valamint egy hasonló platformjátékot, a Dangerous Dave-et. A pénz szépen csordogált – a Keen havi 25.000 körül hozott Romeroéknak – ám mindez hirtelen érdektelenné vált, amikor meglátták Carmack új engine-jét. 3D.

„Ez a legkirályabb dolog, amit valaha láttam” - John Romero a Doom deathmatch-ről, 1993

„Ez a ki****ul legkirályabb játék, ami ebben az évszázadban készült” - John Romero a Quake-ről, 1996**

„Ez lesz a legkirályabb játék, amit ez a ki***tt bolygó valaha látott” - John Romero a Daikatanáról, 2000**

First person nézet. Félelmetes sebesség. Ehhez foghatót eddig csak a játéktermek csúcsgépei voltak képesek produkálni. Romero már tudta is, mit kezdjenek a csoda-engine-nel: a régi Apple II-es klasszikus, a Castle Wolfenstein feldolgozását! Napok kellettek csak, hogy megszülessenek a mai FPS-ek kliséi: a képernyő alján himbálódzó fegyver, a pisztoly-shotgun-golyószóró arzenál, az életerő kijelzésére szolgáló arc, a felvehető lőszer- és életerő-csomagok... Romerot úgy kellett leállítani a vadabb ötleteknél (felvetette, hogy nagyon alacsony életerőn hősünk képes legyen enni a megölt ellenségek testéből, illetve lehessen a hullákat különféle módokon meggyalázni...). Scott Miller a Wolfenstein 3-D-t látván az id részesedését a bevételből a szakmában egyedülálló 50%-ra emelte, attól félvén, hogy a projectet másnak adják el (szegény nem tudta, hogy akkorra Romeroék már túlvoltak egy tárgyaláson a Sierrával, akik 2,5 millió dollárt ajánlottak - a hibát ott követték el, hogy ezért részesedést kértek az id-ből, mint cégből is, ezt pedig a függetlenséghez ragaszkodó Romeroék elutasították). A játék shareware verziója végül '92 május 5-én került fel a Netre, és azonnal meghódította a világot – annak ellenére, hogy a játéktörténelemben először 13 éves korhatárt kapott, és témája miatt Németországban be is tiltották (nácik a kibertérben! – sikoltozott a bulvársajtó). A játék fejlesztése kb. 25.000 dollárba került az id-nek. Az első royalty csekkjük 100.000-ről szólt (mindez úgy, hogy a felmérések szerint a játékosok kb. 1-2 százaléka fizetett is a letöltött shareware verzióért!). Bár Romeroék lassan elkezdtek volna lazítani és élvezni a munkájuk gyümölcsét, Carmack halálos tempót diktált. Szeptemberre elkészült a Wolfenstein kereskedelmi forgalomba kerülő verziója, a Spear of Destiny, és újra letarolta a piacot. Időközben beindult az engine licenszelés üzlete is: a Keen engine-jét a Softdisknek adták el, a Wolf3D-t pedig vagy féltucatnyi cég licenszelte – többek között az a Nintendo, aki pár éve csúnyán elhajtotta őket a Keennel, illtve a Wisdom Tree nevű katolikus szervezet, aki egy Noé bárkájának történetén alapuló oktatójátékot készíttetett rá... Romero és Carmack megvették első Ferrarijaikat (egy tűzpiros és egy sárga 328-ast), de a jól megérdemelt pihenés ideje mégsem köszöntött be. Ennek egyetlen oka volt: Carmack legújabb, minden eddiginél döbbenetesebb 3D engine-je, aminek láttán Romero és a többiek sosem látott lelkesedéssel kezdtek újra munkához.

A végzet: Doom. Carmack új motorja elképesztő dolgokat tudott: tetszőleges szögben álló falak és objektumok, magassági különbségek, változó fényerő, multiplayer támogatás négy összekötött gépen... Egy ügyes trükkel a 256 színű palettát használva (a többet használt színeknek több árnyalatot biztosítva, cserébe az éppen nem használtakat száműzve a palettáról) megdöbbentően „gonosz” hangulatú, és akkori szemmel nézve elképesztően élethű látványvilágot sikerült produkálni. Az engine-hez Romero az Aliens és az Evil Dead filmek által ihletett sci-fi horror játékot álmodott, amiben a pokol démonaival kell felvennie a harcot, hi-tech fegyverarzenállal felszerelt hősünknek.
A játék címe egy '86-os Scorsese-filmből, a Pénz színéből származik. Tom Cruise, aki egy feltörekvő billiárdjátékost alakít, bemegy egy billiárdterembe egy nagy fekete táskával. Amikor megkérdezik tőle, mi van a táskában, csak annyit felel: Doom – vagyis a végzet. Adrian és Kevin sosem látott véres, erőszakos és beteg grafikát alkotott, Romero hátborzongatóan gonosz pályákat – egyedül Tom Hall nem találta a helyét, aki görcsösen ragaszkodott ahhoz, hogy a játék történet-központú legyen. Végül Carmack mondta ki az ítéletet: „a sztori egy akciójátékban olyan, mint a sztori egy pornófilmben: senkit nem érdekel”. Tom nem tudott beletörődni a döntésbe, így – bár Romero legjobb barátja volt – távoznia kellett. Az ehhez hasonló epizódok, és a napi 16 órás hajtás miatt egyre nőtt a feszültség a cégben, főleg a két vezéregyéniség, Romero és Carmack között – amit immár sokadszor feledtetett el a játék elsöprő sikere. A Doom '93 december tizedikén jelent meg, és valóságos forradalmat indított el: a shareware verzió egy éven belül a legóvatosabb becslések szerint is több, mint tízmillió példányban futott a világ PC-in. A cenzorok őrjöngtek, a játékosok viszont imádták. A játékban rejlő potenciál láttán, az id még a fejlesztés kezdetén úgy döntött, kihagyja az Apogee-t az üzletből és saját maga fogja a shareware verziót terjeszteni. A terv enyhén szólva bejött: dec. 11-én a játék már nyereséges volt, és még hónapokig napi 100.000 dollárnyi (!) rendelés futott be az id-hez. A srácok már azt se tudták, mit kezdjenek a pénzzel, Romero vett egy 900 m^2-es Tudor stílusú kastélyt, lecserélte a kocsiját egy Testarossára, a régit meg odaajándékozta a kedvenc mexikói étterme szakácsának... A cégek hosszú sorban álltak hatalmas pénzekkel az id ajtaja előtt. A Microsoft egy az egyben fel akarta őket vásárolni (ahogy pár éve a Sierra, ők sem jártak sikerrel), A frissen alakult GT Interactive olyan szerződést ajánlott a Doom 2-ért, amiben csak a marketing keret volt kétmillió – több, mint amennyibe az id eddigi összes játéka került!
A Doom film-jogait hetekkel a megjelenés után vásárolta meg Ivan Reitman, a Ghostbusters rendezője... Eközben a cégen belüli feszültségek tovább fokozódtak, a szupercsapat már-már szétesni látszott. Romero fürdött a népszerűségben, rocksztárként villogott a reflektorfényben, a Wired, a Forbes, a Variety és az USA Today címlapján pózolt. Carmack az új engine-jét írta, a Doom 2 pályáit pedig - mivel Romero ehelyett a Raven gondozásában készülő Heretic című játék felett bábáskodott - szinte kizárólag a két új designer, Sandy Petersen és American McGee készítette (némi gúnnyal bele is építették Romerot az utolsó pálya főellenségéül szolgáló démon fejébe...). A Doom 2-n azonban ez nem látszott meg, kiforrottabb, gyorsabb és még gonoszabb lett elődjénél, több millió példányban kelt el, s máig a leghangulatosabb FPS-ek közt tartják számon. Újabb cég – most éppen a Doom 2-t kiadó GT – próbálta meg felvásárolni az immár százmillióra becsült értékű id-t, de ahogy minden hasonló próbálkozás, ez sem járt sikerrel.

Égszakadás-földindulás: Quake. Bár a külvilág számára az id volt a játékfejlesztők mennyországa, minden idők legjobban várt játékának, a Quake-nek a fejlesztése hihetetlen feszültségek között, fagyos légkörben zajlott. Bár a cégben elvileg Adriannek, Romerónak, Kevinnek és Carmacknak egyenlő szava volt, mindenki tudta: a Quake és az egész id mit sem ér JC nélkül. Carmack valóságos diktatúrát vezetett be: betiltotta a deathmatchelést, mindenkinek kis programokat telepített a gépére, melyek naplózták, ki mennyit dolgozik, osztályzatokat osztogatott a többiek munkájára, és prémium-megvonással büntette, aki szerinte nem teljesített megfelelően. Míg régebben közösen találták ki a játékokat, Carmack most sen-

kinek nem engedett beleszólást a Quake-be: minden az új, immár teljesen 3D technológiának volt alárendelve. A fejlesztés lassan haladt, Carmack elé minden eddiginél nagyobb kihívást állított a 3D engine, Romero folytatta a rokcsztár-életmódot, és a Raven pátyolgatását, ezúttal a Heretic-folytatás Hexen ürügyén (sőt egy harmadik részt is tervezett Hecatomb néven, de ez sosem jelent meg). Mivel nem volt tiszta grafikai koncepció, Kevin és Ardian a saját feje után tervezte a látványvilágot, Sandy, American, és a frissen felvett Tim Willits pedig szintén közös irányvonal nélkül, kaotikus módon építették a pályákat. A játék végül két évnyi munka után, 1996 februárjára jutott el abba a stádiumba, hogy egy tesztverziót ki lehessen adni belőle. Bár a fejlesztés maga volt a pokol, a Quake fogadtatása a régi időket idézően frenetikus volt. Noha a játék egyszemélyes módja elég halványra sikeredett, ez senkit nem érdekelt a döbbenetesen intenzív multiplayer élmény miatt. Mire a játék végül megjelent ('96 június), már nem volt visszalépés, a két John útjai végérvényesen szétváltak, és Romero kénytelen-kelletlen elhagyta a céget.

A mennyből a pokolba: Daikatana. Romero távozása kisebb lavinát indított el: Michael Abrash (Carmack mentora a 3D programozásban), Mike Wilson (a csapat marketingese), Shawn Green (programozó és Romero örök deathmatch-játéktársa), Sandy Petersen, majd nem sokkal később American McGee is elhagyta a céget. Romero pedig – régi-régi haverjával, Tom Hall-lal karöltve új céget alapított: az ION Stormot, ahol „a design a törvény", ahol a játéktervező fantáziájának nem szab határt a technológia, ahol a programozók dolgoznak a designerek keze alá és nem fordítva. Hősünk nem spórolt a külsőségeken: a Texas Commerce Building (a világ egyik legismertebb felhőkarcolója, a Dallas ős-szappanopera főcímének hátterében látható épület) teljes legfelső, 55. emeletét bérbevette a cég számára. Az időtájt a világ legmenőbb játékfejlesztőjének számító Romeróra az az Eidos csapott le leggyorsabban, akik éppen belefulladni készültek a Tomb Raider világsikeréből befolyó pénztengerbe. John álomszerű szerződést hozott tető alá az angolokkal. A főbb címszavak a következők voltak: az ION három játékáért 9 millió dollár + még 4 millió a konzoljogokért + 40% részesedés a játékok bevételéből + elővételi opció a következő három ION-játékra. '97 legelején meg is indult a munka az első három játékon: Tom Hall egy, a Galaxis útikalauz által ihletett epikus sci-fi RPG-be fogott bele Anachronox címen, a társasághoz csatlakozott Todd Porter (egykori Origin-veterán, később a 7th Level nevű fejlesztőcég vezetője) és csapata Doppelganger néven kezdett egy stratégiába alakváltó lények főszereplésével, míg Romero élete nagy álom-játékába, a sztori-központú, időutazásos FPS Daikatanába vágott bele. (Daikatana japánul „nagy kard"-ot jelent, a mágikus fegyvert még a Softdiskes időkben Carmack találta ki egy szerepjáték-parti meséłőjeként. A kard Romero harcos karakterének volt a nagy vágya, de megszereznie sosem sikerült, a legutolsó próbálkozás azzal járt, hogy démonok özönlötték el a játék világát, és megölték mindenkit – látható, hogy nem kis irónia és mögöttes jelentéstartalom van hát a címválasztásban.) A munka lázas sietséggel haladt, és májusban az E3-on eljött az első nagy ION-id összecsapás ideje (ezt már megelőzte a hónapokig tartó „.plan háború" néven elhíresült nyilvános netes egymást-sértegető levélváltás-sorozat a két csapat között). Mivel a Quake 2 (elsősorban a technológia) a közönség, a sajtó és a szakma szemében egyaránt messze lekörözte az ION játékait, Romero úgy döntött, büszkeségét félretéve licenszeli Carmacktól az új enginet. Mellesleg itt került sor a történelem első (és a mai napig egyetlen) Quake-partijára a két John között. Romero úgy gyalázta a porba Carmackot, ahogy a Quake 2 a Daikatanát…

A Quake 2 engine maga volt a pokol – az ION programozói legalábbis rettentő lassan haladtak vele a munkában. A Daikatana ráadásul óriási projectté nőtte ki magát, csak a design dokumentáció 400 oldalra nőtt az eredetileg tervezett megjelenési dátumra, december elsejére. A cég 80 fősre nőtt, és a csapaton belül egyre inkább eluralkodott a káosz. Senki sem látta át ki mit csinál éppen, ki min dolgozik – ráadásul John és Tom játék-rajongó emberei ki nem állhatták Todd öltöny-nyakkendős csapatát és viszont. '98 tavaszára a kiadó 13 milliója úgy ahogy van, elfogyott. Romeróék erre kitalálták, hogy gyorsan eladják a második három „elővételes" projectjüket az Eidosnak. Gyorsan leporolták hát Todd még a 7th Levelben elkezdett real-time startégiáját, a Dominiont, leszerződtették a legendás Warren Spectort, aki egy System Shock nyomdokain haladó first person shooter-RPG-be, a Deus Exbe kezdett bele, valamint Romero gyorsan összedobott egy Daikatana 2 (!) design-t… A kiadó persze átlátott a szitán, és csak akkor dobott be újabb 15 milliót a kalapba, hogy ezzel járt az ION 19%-a, és Romeróék royaltyja 40-ről 25%-ra csökkent. A káosz kezdett elszabadulni a cégen belül, a Daikatana és az Anachronox sehol nem állt, a Dominion ugyan kész lett, de alig 10.000 eladott példányával óriásit bukott (valami Starcraft nevű alig ismert RTS tarolta le előle a piacot), Todd csapata ellen pedig testületileg fellázadt az ION legénység, így a Dopplegangert kénytelenek voltak leállítani. Időközben Beth életet adott Romero harmadik gyerekének, majd nemsokára el is hagyta az őt látványosan hanyagoló, és csak a cégnek, a játékoknak (no meg az ION csinos designer lányának, az egykori Quake-bajnok Stevie Case-nek) élő Romerót. '98 novemberében kilépett a fél Daikatana-csapat, és új céget alapítottak Third Law néven (első játékukat a KISS Psycho Circust éppen a szintén kilépett Mike Wilson által alapított kiadónak, a Gathering of Developers-nek adták el…). Az év vége a sajtóbotrányok jegyében telt: míg a fizetését plasztikai műtétekre költő Stevie Case a Playboyban pózolt (Romerót még inkább irigyelt emberré téve a játékosok között), a Dallas Observer egy elbocsátott alkalmazottól származó infók alapján hatalmas leleplező riportot közölt az ION belső viszonyairól. A cégbe már 30 millió dollárt beleölő kiadóval is elmérgesedett a viszony: az Eidos érthető módon eredményt várt a pénzéért. A '99-es E3-on a Daikatana mármár köznevetség tárgya volt: az emberek a Half-Life-tól voltak eléjulva, és olyan címek voltak érkezőben az FPS-világba, mint a Quake 3, vagy az Unreal Tournament. Ősszel az Eidos még utolsó próbálkozásként újra belevásárolt az ION-ba, 51%-ra emelve a tulajdonrészét. A játék végül '99 december 17-re, három évvel a munka megkezdése után érte el a – Romeroék szerinti - végleges állapotát. A karácsonyi szünet után az ION-t 5000 tételes hibalista várta az Eidostól… Végül áprilisra sikerült minden hibát kijavítani, és a játék a boltokba kerülhetett. 41.000 példány fogyott belőle. Romero fénysebességgel távozott a cégtől.

Miután a fél világ rajta röhögött, Romero elhatározta, hogy mindent újrakezd. Levágatta a tíz éve növesztett haját, elárverezte a Ferrariját (a bevételt egy jótékonysági szervezet kapta), és Monkeystone néven Pocket PC-kre és mobiltelefonokra specializált új céget alapított Stevie-vel és Tom Hall-lal (akinek az Anachronox legalább akkora bukta lett, mint a Daikatana, bár a sajtó imádta, de alig pár tízezer fogyott belőle). A csapat jelenleg Nokia N-Gage-re fejleszt platformjátékokat és FPS-eket. Az ION Stormot az egykori sokadik számú project Deus Ex megasikere mentette meg, ma a Deus Ex 2-n és Thief 3-on dolgozik a dallasi felhőkarcolóból egy sokkal szerényebb austini irodaházba költözött csapat. Egyes netes hírforrások pedig rendületlenül terjesztik a pletykát, hogy a két John titokban a régi id újraegyesítéséről tárgyal…

Hancu

Minden amit a MOBIL KOMMUNIKÁCIÓRÓL tudni érdemes!

Előfizetési akció!

Ha 1 évre előfizet 2 számot ingyen kap!

Érdeklődni lehet a **06(30)242-0063** telefonszámon, vagy a **kollar@telecommagazin.hu** e-mail címen.

KERESSE A HÍRLAPÁRUSOKNÁL!

Próbáltad már több szólamban?

CSENGŐHANGOK

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
VÉGIGJÁTSZÁS

PARISIAN BACK STREETS

Az első rész amolyan oktatópálya, ezért az irányításra a megfelelő helyen fogok kitérni. Amiről nem szól a fáma:

· Az oldallépés a séta + jobbra ill. balra gombokkal lehetséges, kommandós kúszás a guggolás + lopakodás és iránygombokkal.
· A SPRINT gomb (alapban: Num0) szolgál a kamera forgatására is, ennek nyomva tartásával és az iránygombok, illetve az egér segítségével tudsz körülnézni, ez nagyon fontos! (Sprintelni csak a játék későbbi szakaszában fogsz „megtanulni”, de ezután is ez a gomb működteti a kamerát, ha Lara nem mozog.)
· Ha elővesz egy fegyvert, a cél befogása automatikus, ekkor hősöd a célpont körül tud csak forogni. Ha több ellenség van, a célpontokat a gurulás (ROLL, alapban END) segítségével váltogathatod.

Fuss előre a szembeni kapualjba a csokihoz, amint megjelenik egy kéz ikon a bal alsó sarokban, akció. Lépj a bal oldali nagy zöld konténerhez, és mássz fel rá a FEL gomb megnyomásával (Lara utasításait az akció gombbal átlépheted), majd ugrás és fel a felső platformra, majd a létrán fel a következőre. A balkon túlfelén újabb lajtorja, mássz fel, szemben egy ablak, lépj oda és FEL, ezzel benn is vagy a szobában. A nagyszekrényt nem tudod kinyitni, de az ablak melletti kredencben 160 eurót és némi csokit találsz, hátul, a szemetes zacskó előtt pedig pár antik pénzérmét. Mássz ki az ablakon, újabb létramászás jön, odafent balra találsz újabb érméket. Ezután irány a platform széle, a SÉTA nyomva tartása mellett óvatoskodj előre egészen a széléig, majd ELŐRE+UGRÁS, és a levegőben *nyomd le az akciógombot*, ekkor Lara elkapja a párkány szélét. (Előtte nem árt menteni, akár „rendeset” [ESC], akár gyorsat [F5, visszatöltés F9].) Balra kis erkély, mássz át (FEL), és szedd fel a csokit, majd vissza és el a túlvégre. Jön egy kis átlós ugrás, előtte a fent leírt módon lődd be magadnak a célt, majd *sétálj* át a pallókon, és mássz fel az esőcsatornán. Amint rajta vagy, megjelenik az életerő piros csíkja alatt egy sárga jel, amíg ez tart, Lara addig tudja megtartani magát, ha elfogy, a leányzó leesik. Most annyi erőd van, hogy felkússz, és jobbra elolдalazz a kis fa tetőzet fölé, itt az akció gombbal el is engedheted a párkányt. Menj el a jobboldali falszakaszhoz, a sarok közelébe, ugorj fel és jobbra, majd húzódzkodj fel amint lehet, a kitört korlátnál. A tetőn a bal hátsó sarokban találsz egy hordót, betonlappal a tetején. Állj elé, és az akciógomb nyomva tartása mellett tapicskold a lefelé gombot, ekkor hősnőnk elhúzza az akadályt, ezzel is erősödik. Állj a párkányra, séta előre „koppanóig”, majd akció, Lara lecsüngeti magát, akcióval lent is vagy a platnin, ahol egy értékes feszítővasat gyűjthetsz be. Ugorj és húzódzkodj fel, vissza a tetőre.

Akinek kedve és lelkiereje van némi extra munkához, az most menjen vissza a szobába (odafelé a nagy ugrást csak nekifutással tudod eszközölni, azaz tolass hátra ütközésig, majd előre, a leges legszélén ugrás + akció). A szekrényen akciózva leánykánk felfeszíti azt, odabent egy értékes nyakklánc hever. Ezután vissza ide, a tetőre.

Sétálj a kis „bungihoz” (balra hátul egy hordón némi ragtapasz!), és akció az ajtón. Lara használatba veszi a feszítővasat, és amint lepattan a lakat, máris szerzett némi plusz izomrostot a bicepszébe. Odabent a szekrényben egy M-V9 pisztoly, ezután le a kis platformra, ahonnan a szerszámot

beszerezted. Sétálj el egészen a bal szélére, majd ugrás és balra, most már pont annyi ereje lesz a csajnak, hogy átlóbálja magát a kerítésen. Nyomd le az osonás gombját (STEALTH, alapban: ENTER), ezzel észrevétlenül az őr mögé lopakodhatsz, és felveheted a csillogó kulcsot (akinek viszket már a keze, a strázsa mögé léphet, és akció). Vissza a kerítésig, akció az ajtón, majd mássz le a létrán.

DERELICT APARTMENT BLOCK

Állj a szekrény oldalához, akció + hátra, húzd az ajtó elé, mint akadályt, ezután föl a lépcsőn. A zsaruk betörnek, és behajítanak pár könnygázgránátot, úgyhogy ha ködös részhez érsz, megjelenik egy kék oxigénmérő, ha ez elfogy, Lara sérül, úgyhogy ne sokat pepecselj ilyen részeken (és ne menj a rendőrökhöz, sérthetetlenek, viszont letartóztatnak!). Ugord át a lyukas részt, hamarosan egy kis filmbejátszásban lezuhan a fél mennyezet. Állj a nagy lyukhoz, tolass hátra ütközésig, majd előre, a lyuk szélénél ugrás, és menet közben akció, ha szerencséd van, átjutottál. Balra a kis beugróban kötszer, eztán gyorsan húzd hátra a lépcső elől a szekrényt, majd futás föl. Balra elsősegélycsomag, az első ajtót betörheted, ezzel Lara tovább erősödik. Odabent a két szekrényben lőszer és elem a K2-es fegyverhez (ezt később gyűjtjük be). Tovább a lépcsők felé, a következő felfelé tartó szakasz előtt balra újabb kötszer, majd odafent egy fémláda. Húzd el koppanóig a lépcső elejéhez, majd mássz fel, fordulj meg, ugrás + előre, akcióval a szemben lévő korlátra, majd gyorsan be jobbra az ajtón. A gépházban vagy, szedd fel a földről és balra a tábláról a két kulcsot, majd akciózz a szembeni kapcsolón, ez beindítja a liftet. Fuss be, és menj le az első emeletre (a kezet a fel/le gombokkal mozgathatod, majd akció). Fel a lyukas lépcsőn, majd be balra a beugróba, az első ajtót nyitja a kulcs, itt a szekrényben egy Vector-R35 pisztoly, az íróasztalban csoki és lőszer. Juss vissza a lifthez, fel a negyedikre, be a gépházba, majd innen ki a másik fémajtón.

INDUSTRIAL ROOF TOPS

Fel a fémplatnin majd a létrán. Ugorj a drótkötélre, és csússz le, közben húzd fel a lábadat (guggolás, DUCK, alapban Num1). Az akciógombbal ereszd el a drótot, fuss a ládák mögé, itt kötszer. Balra, ha lenézel, látsz egy létrát a tetőn, óvatosan sétálj le rajta, a széléhez közel egy merész akciós ugrással átlendülhetsz a túlsó oldalra, felhúzódzkodva egy ládában további fáslik. Állj ki a peremre, akció, potyogj le a kis balkonra, majd be az ajtón.
A padlón antik pénzek, a következő szobában csoki a ládán és lőszer a padlón. Lépj ki a szabadba a következő ajtón.
Be a szemben lévő ajtón, jobbra el kell oldalaznod a csatornához (ha közel mész a falhoz, Lara hozzátapad), és kússz le, odalent nagy elsősegélycsomag vár. Balra kússz át a redőny alatt, nem messze előtted némi lőszer. Mielőtt bármit tennél, készíts elő némi lőszerszámot. A TAB lenyomásával éred el a nálad lévő cuccokat, WEAPONS, majd M-V9, és „Equip”. Ezután a fegyvert a DRAW (alapban: SPACE) megnyomásával veheted elő, ill. rakhatod el, ezt tedd is meg most.
Fuss előre, túl az égő hordón, balra a kerítésig, majd ismét bal, a kis oldalág végén újabb kötszer. Térj vissza a kerítéshez; a kapu zárva, de a bal oldalán felugorva elkaphatod a szélét, és átlendülhetsz. Azonnal kapd elő a pisztolyt és lődd le a kutyát. Balra, a sarkon túl konténer, benne lőszer (nekifutásból ugorj bele!), majd vissza, át a kerítésen és előre. Az épület sarkánál egy fémláda, állj a jobb oldalára (popsival az égő hordó felé), és húzd addig, míg Lara bejelenti virgácsainak erősödését. Ha igaz, ekkor pont egy létra alatt van a doboz, mássz fel, és balra, be a raktárba.

Fuss balra, le a lépcsőn, séta előre a platform széléig és dupla akció, ezzel egy szinttel lejjebb kerülsz. Kerülj át a túloldali kiugró részhez, tolass a falig, és nekifutásból akciós ugrás át a túloldalra. Oldalazz el balra, a széles részen húzódzkodj fel, majd fel a létrán. Vedd fel a lőszert, ugorj át szembe, majd át az ajtón, előre, és ki a jobboldalin. Ugorj át a szembeni lépcsőkhöz. Fuss le és szedd össze az érméket, majd óvatosan függeszkedj le a platform szélén, ess le, rögtön kapd elő a fegyvert, és lődd le a blökit. A jobboldali kerítésen átmászhatsz, és visszajuthatsz a tüzes hordóig. Ismét mássz fel a ládára és a létrára, ám ezúttal a tetőre megyünk.
Szemben újabb lajtorja, mássz fel, jobbra némi lőszer, majd csússz le a tetőn. Balra kötszer, jobbra újabb létra, odafent ugorj át a szemközti tetőre.
A kis épület mögött érmék, ezután előre, szemben találsz egy hiányos kerítésszakaszt, ha eléred, elindul a záró filmbejátszás.

MARGOT CARVIER'S APARTMENT

Carvier kisasszony lakásában vagy. A fejlesztők kitalálták egy olyan párbeszédstruktúrát, melyben Lara finoman és nyersen is elő tudja magát adni – az esetek nagy részében előbbi hatásosabb. Innentől kezdve a leírásban azon válaszokat sorolom fel, melyeket a legcélszerűbb megadni (nyílgombokkal kiválasztva, és ENTER), persze aki kísérletezni akar, csak rajta… Első feladatunk, hogy a vénkisasszonytól elkunyeráljuk Von Croy naplóját. Íme a megfelelő válaszok:

1) Can I get you anything?
2) Package?
3) Obscura paintings?
4) I wonder why exactly?
5) We argued. I can remember that. And - gunfire!
6) Mademoiselle, I was a good friend of Werner's. I didn't kill him. I didn't!
7) I really am going to need Werner's notebook.

Ezek után megkapjuk az áhított könyvecskét, benne fontos infókkal (TAB, és NOTEBOOK). Innentől kezdve nagyon kevés időd van, mert érkeznek a zsaruk. Három tárgyat szedhetsz össze: a hátad mögül, a szekreter fiókjából gyógyszert, a boltíves konyhabejárat bal oldalán, a kis asztalon álló lámpa mellől egy gyémántgyűrűt, és a konyhából a konyakot (zöld, csillogó üveg). (Ha nem kaptad meg a naplót, az jobbról az első fiókban van, a mikró alatt.) Ezután rohanás szembe, a bejárati ajtóhoz; két bejátszás lesz közben, ha a rendőrök belépnek az épületbe, mielőtt kilépnél a folyosóra, vége a játéknak! Ha sikerült a télak, vége is a pályának.

PARISIAN GHETTO

Lara egy öreg metrókocsiban ébred. Mássz ki, menj hátra balra a csövesekhez, beszélgess el velük, majd vissza a vagonhoz, és fel a csőre, majd onnan a kocsi tetejére. Balra egy kerítésdarab, melyen felmászhatsz egy platformra (de előtte kússz át a csövek alatt a kötszerért). Odafent jobbra kell majd menned, át a kerítésen, *de előtte tehetsz egy kitérőt: hátra arc, egy nagy ugrással irány a szemben lévő platni, onnan a növénnyel befutott kőkerítés teteje, ennek szélébe kapaszkodva átkúszhatsz jobbra, itt hátul találsz csokit és 160 eurót. Most vissza kell jutnod az első platformra, akár ugrálva, akár némi életveszteséggel lepottyanva a földre, és a vagon tetejéről fel.*

Irány tehát jobbra, ahol egy ifjú titánt találsz. Ismét beszélgetés jön, itt sok jelentősége nincs a dolgoknak, de imhol egy jó ág:

1) What do you really know about the Monstrum?
2) Who do I talk to there? The owner?

A pályáról a fickó jobbján látható ajtón tudsz továbbmenni, de előtte menj jobbra, le a lépcsőn, újabb pénzek, aztán irány a kijárat a gettóba.

Itt egy másik párizsi lakos, éjjeli pillangó kiadásban. Válaszok:

1) Have you worked in this neighbourhood for long?
2) Oh? Trouble?
3) Better than anything I have so far. Thanks. I didn't catch your name.

Ennek végén kiderül a lány neve (Janice), és sok érdekesség. Mielőtt továbbmennél, érdemes megszabadulni a mindenféle holmiktól. Előbb indulj jobbra, átlósan szemben a kis beugróban újabb pénzköteg, majd balra át, túl a lépcsőn. A falon találsz egy térképet, a kis utca végében pedig a jobb oldali ajtó Renne zálogházába visz. A beszélgetés végén (*How concerned are you with legal niceties?*) eladhatod a cuccokat. Kilépve a boltból irány balra, majd balra fel a lépcsőn. A hátad mögötti kis pados területen ismét 160 euró, majd hátra arc és előre; a kis tér fával a Café Metro tere, érdemes megjegyezni. Szemben a pados rész jobb sarkában újabb pénzköteg hever. És most tessék figyelni!

Innentől kezdve elágazik a játék! A lényeg, hogy el kell jutni Bouchard-hoz, a Vörös Kígyó tulajához, akinek nyomára vagy Pierre, a bár volt mixere, vagy Bernard, az ex-takarító vezet – bár mindketten ugyanazt kérik: egy dobozt, mely a szórakozóhelyen van elrejtve. Tessék választani; Pierre vonalán egy extra pályaszakaszhoz jutunk, Bernard menetében viszont sok értékes holmihoz. Amíg döntesz, hozzájuthatsz némi plusz információhoz: indulj előre, a templomon túl az út jobbra lejtősen lekanyarodik, Te viszont menj balra, fel a lépcsőkön, és be az ajtón a gyógynövényboltba, ahol a kínai tulaj elárul pár dolgot. Most viszont már döntened kell. (Ha nem ragaszkodsz a sztorihoz, válaszd Bernardot, később elárulom, miért.)

Pierre választása

Menj vissza a térre és előre, be a moci melletti ajtón a kávézóba, és beszélj Pierre-el. (*No I don't, but I do deal with problems. Sort them out.*) Hogy bejuss a bárba, megkapod a mixerek „művészbejárójának" kulcsát. Ugorj a **SERPENT ROUGE** szakaszra!

Bernard választása

A gyógynövényboltból visszafelé indulva a sarok után rögtön balra találod a park vasrácsos kapuját (felette Metropolitain felirattal). Nyiss be, és menj hátra, itt találod az ideges takarítót, nála már vigyázni kell a beszélgetéssel, íme a helyes ág:

1) You're name's Bernard. Janice said I might find you here.
2) I'm trying to find someone.
3) Here! Now, how do I find Bouchard?

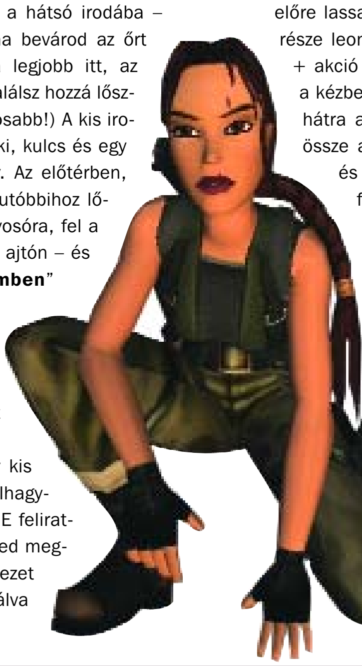
Ezek után könnyebb leszel 160 euróval, viszont megkapod a dizsi garázsajtaját nyitó kulcsot.

SERPENT ROUGE

Ha Pierre az embered, menj vissza a térre, jobbra, le a lépcsőkön, és balra. Egy kis bejátszásban elhúz a jóképű motoros idegen, aki a bárban ücsörgött. Jobbra kis sikátor, a jobb oldalon egy ajtó, „Stage Entrance" felirattal. Lépj be, majd a következő ajtón is, rögtön láthatod, egy őr kering erre. A folyosón balra találsz egy kapcsolót, ha ezt aktiválod, odacsalod az őrt, közben az előtte lévő teremben átosonhatsz a hátsó irodába – de még egyszerűbb, ha bevárod az őrt és lelövöd... (M-V9 a legjobb itt, az őröknél is ez van, így találsz hozzá lőszert. Közelről lőj, hatásosabb!) A kis irodában az asztalon csoki, kulcs és egy Desert Ranger pisztoly. Az előtérben, balra a dobozokon az utóbbihoz lőszer. Menj vissza a folyosóra, fel a lépcsőkön, nyiss be az ajtón – és ugorj a „**nagyteremben**" szakaszra!

Ha Bernard a választottad, menj ki a parkból, jobbra le az utcán, majd jobbra. Nemsokára eljutsz egy kis sikátorhoz, majd ezt elhagyva egy ajtóhoz, GARAGE felirattal. Lépj be! Pont előtted megtalálod az emelőszerkezet kapcsolóját, ezt aktiválva a jeep felemelkedik. Menj a szemben lévő munkapadhoz, vedd fel a kerékkulcsot, majd az asztaltól jobbra lévő nagy zöld szerkezet elé lépve húzd meg a kart. A szerelőaknában kinyílik egy lejárat, és Lara is erősödik. Mielőtt továbbmennél, kutasd át a két-két lemezszekrényt a hátsó falnál, M-V9 lőszer, K2 elem, kötszer, és ami fontos, egy míves mordály, mely 320 eurót ér a zálogházban! Sétálj fel az irodába a baloldali lépcsőn, itt találsz egy Desert Ranger pisztolyt és hozzá lőszert. Most irány a szerelőakna, és pottyanj le a lyukon. A dobozokon csoki és lőszer, majd mássz fel a létrán. Balra hátul a dobozok előtt konyak, szemben a kis szekrénynél kétszer akció, ekkor Lara előkapja a kerékkulcsot, majd srófol egyet, mire a háta mögötti étellift felemelkedik, de a benne lévő két tárat nem tudod kivenni. Fegyver a kézbe, a zajra berombol egy őr a szemben lévő ajtóból, lődd le, majd nyomulj be, ahonnan jött, egyenesen a nagyterembe.

A nagyteremben összefut a sztori két szála, ugyanaz a teendőd. Először is lődd le az őr(öke)t, majd irány a bárpult. Aktiváld az ételift melletti kapcsolót, ez felhozza a szerkezetet, és benne két tárat. Az előkészítő asztalon két tábla csoki, a bárpulton konyak. Most irány a lemezlovas emelvénye. Előbb kerüld meg jobbról, hátul találsz kötszert, majd menj fel, balra hátul találsz egy értékes lemezt, Renne 245 eurót fog adni érte. Ezután aktiváld a hátsó falon lévő főkapcsolót. Zene, fények - és két őr, intézd el őket. Fuss fel a lépcsőn a galériára, itt egy újabb őr, majd menj körbe, míg eljutsz holmi ládákig. A kisebbet told a kiugró rész felé, majdnem teljesen előre, erre felállva fel tudsz ugrani-húzódzkodni a lámpatartó traverzre. (Néha ilyenkor megjelenik lent egy őr, figyelj erre!). Sétálj előre lassan a kinyúló részen, míg a szerkezet egy része leomlik. Ekkor egy nagy nekifutással, ugrás + akció a túloldalra, húzd fel magad, és pisztoly a kézbe. Előbb jobbra át, innen jön egy őr, majd hátra arc, onnan is egy. Ha elfeküdtek, szedd össze a pisztolyukat, a nagy elsősegélydobozt, és az első őr ajtaján túl, egészen a körfolyosó végén is találsz némi kötszert. Ezután séta picit visszafelé, és balra át, a kitört korlátnál – pont szemben állsz a színes reflektorokkal szerelt négyszög alakú szerkezettel. Amint leért és megállt, ugorj rá (akcióval), majd amikor felért és újra megpihent, ugrás át a szemben lévő oldalára. A bal oldalon találsz egy megmászható részt, amint felértél, told Larát jobbra, a külső oldalra, így fel tudsz mászni a berendezés tetejére. Menj balra, ismét ugorj át a szembeni oldalra, majd amint a tetőpontra ért a cuccos, nagy lendülettel át szembe, a galériára, akcióval.



Balra találsz egy létrát, mássz fel, majd tovább balra, és egyenesen kezdj el csúszni a lejtősen fityegő szakaszon. Jó időben dobbantva átugorhatsz a szemben lévő platformra. Jobbra egy újabb ugrás, majd sétálj előre ezen platni szélére. A szemben lévő fémtraverzre kell ráugranod akcióval, de rögtön ezután a fehér csőtől még nem tudsz felhúzódzkodni, oldalazz el balra. Sajnos az elcseszett kamerabeállítás miatt nem látni, mikor ér véget a cső, de kb. amikor elkezd villogni a sárga jeled, már lehet tolni a felfelét. Ha felértél, menj a platform bal szélére, és ugorj át szembe, a kis fülkéhez. Balra menj a felvont hídhoz és akció. Lara egy rúgással lenyitja a szerkezetet, vádlija, mint acél, ezután már nem gond bejutni a fülkébe. Mikor átértél ide, egy kis moziban láthattad a reflektorokat és azt a szekrényt, ahová a nem világító példányt be kell terelned – ha nem akarsz szenvedni, íme a megoldás: a bal oldali kart kétszer, a jobb oldalit egyszer kell meghúznod. Ezután vedd fel a padlóról a kulcsot, és szambázz át a lenyitott hídon át a létráig, odafent balra máris lehet akciózni, és beszerezni vágyunk tárgyát: a kis díszes dobozt. Most fegyverrel a kézben vissza a fülkébe, lesz ott valahol egy őr, intézd el. **Ha eleged volt az ugrabugrából, sétálj ki a zöld ajtón – ha nem, és akarsz még seftelni, íme egy kis pluszmunka.**

Extra: A fülkéből vezet lefelé egy létra, mássz le rajta. Odalent találsz egy csokit és egy ajtót, nyisd ki, visszajutsz a második galériára. Menj körbe, míg eljutsz a fémszerkezethez, melynek egy része korábban leomlott. Ugorj rá, sétálj végig, majd hátra arc, és lődd le az első galérián posztoló őrt. Ezután ereszkedj le a ládákra, majd balra körbe, le a lépcsőn, és hátra arc. A bal sarokban, a főbejárat melletti zöld ajtón belépve bejutsz a jegyszedő kuckójába, ahol 120 euró vár rád, plusz egy kulcs. Most a korábbi úton vissza kell jutnod a felső fülkébe – azaz lehet kezdeni elölről az ugrándozást. (A színes reflektoros szerkezet tetejéről már simán átsétálhatsz a folyosóra, hiszen a híd, mint akadály elhárult.) Ha felértél, amint fent írtam, séta ki a fülke hátsó, zöld ajtaján.

PARISIAN GHETTO

Mássz le a létrán, majd óvatosan séta a kiszakadt részig, és ereszkedj le egy szinttel lejjebb. Sétálj le a lépcsőn, nézz körül, mert trükkös a pálya, és kizuhanhatsz az utcára! A lépcsőforduló után finoman át kell akcióznod a párkányon, és leereszkedni a macskakövekre. Mielőtt a dobozt eljuttatnánk jogos (?) tulajdonosához, érdemes két kis extra kitérőt tenni, némi pénzmagért.

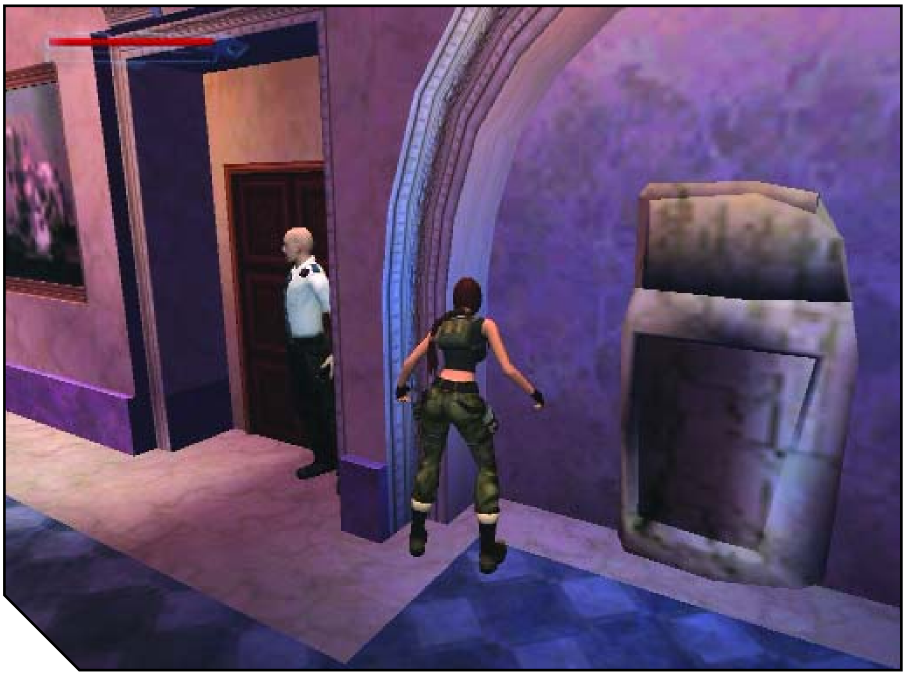
Első kitérő: Ha elindulsz jobbra, nemsokára eléred a kis átjárót, mely a bár oldalsó bejáratához vezet, ez előtt találsz egy csatornafedelet. Akciózz rajta – a felirat szerint most Bouchard rejtekhelyén vagy, de ez nem igaz. Indulj előre koppanóig, majd mássz fel a nagy faládára, és onnan egy ugrással elkaphatod oldalt a falat, ennek réseibe kapaszkodva felmászhatsz a kis fa platformra. Innen egy merész vetődés szembe, a másikra, majd egy ugrás felfelé, elkapva a keskeny párkányt, és jobbra oldalazva felhúzhatod magad egy alacsony átjáróba. Előrekúszva, majd belépve a szemközti újabb „lyukba" és máris a park eddig elzárt részébe jutsz, ahol sok érték vár rád: kétszer 160 euró, és három tár lőszer. Szemben a park felé vezető ajtó, nyisd is ki, majd mássz vissza a csatornába, és irány visszafelé, míg eljutsz egy elágazóig. Menj balra, és előre egy nagy „veremig". Óvatosan sétálj el a leszakadt platform jobb széléig, itt akció, majd függeszkedve irány balra. Lara átkapaszkodik a falra, lefelé kúszva, majd balra lépve bejutsz egy újabb nyílásba, ahol egy értékes gyémántgyűrű vár rád. Irány vissza a fémplatni (amint megkapaszkodsz benne, tereld a lányt jobbra, itt tud felhúzódzkodni), majd egy nekifutásos, akciós ugrás a szembeni platformra. Idebent találsz lőszert és egy létrát, fent jobbra indulva egy vasajtót. A Vörös Kígyós kiképzésnek hála elég erős vagy már, hogy betörj a kis helyiségbe, ahol 80 euró és egy nagy elsősegélycsomag vár. Itt végeztünk is, juss vissza az elágazóhoz, innét akár a szembeni, akár a bal oldali ágat választva eljutsz egy létráig, mely kivezet az utcára.

Második kitérő: Ezt a feladatot később is meg lehetne oldani, de jobb most, majd elárulom, miért. Irány tehát a St. Aicard templom (előre az utcán, fel balra, a kanyar után jobbra). Nyiss be a főbejáraton! A szent hely most edzőterem, jobbra a ring túloldalán találsz egy dagadt, fehér atlétás fickót, akivel beszélgetve Lara 200 euróban fogad a figura aranyórája ellenében valamelyik bokszolóra. Nekem ötből ötször Carl jött be (a fejvédős), mindenesetre még a beszélgetés előtt ments egyet.
Ha véget ért a menet, irány jobbra, a nagy szoborhoz. Előtte egy nagy kőtömb, told balra koppanóig (Lara lába még acélosabb), mássz fel rá, majd tovább, a kis kőpárkányra, ennek bal széléről a kiugró díszítésre. Pont annyi erődnek kell lennie, hogy eljuss balra az első oszlopfőig, itt megpihenhetsz, majd tovább a másodikhoz, itt egy elsősegélycsomag. Ereszkedj le, vissza a szoborhoz, most jobbra a kőtömböt, és ugyanaz a játék, fel, jobbra, pihi, tovább, két tár lőszerért. Most azonban kússz tovább jobbra, a kis párkányra, fordulj el egy picit jobbra, hogy átlósan állj, és nyomd meg a jobbra + ugrás gombot! Ha jól csinálod, Lara oldalszaltóval bejut a karzatra, az orgona előtt egy újabb gyémántgyűrű vár. (Ide úgy is el lehet jutni, hogy a szobortól balra indulva felmászol a falon a gerendákra, az ácsolat jobb oldalán végigsétálva – ugorva eljuthatsz az orgonaszekrény tetejére.) Végeztünk is.

Most menj Renne boltjába, és adj el mindent, ami nálad van. Ezután ismét szétválnak útjaink.

Ha Bernard az embered, menj a parkba, és beszélj vele, megkapod a jelszót, ezután szembe-átlósan át az utca túloldalára, a templom melletti nagy rácsos rész mögött egy fickó figyel, lépj hozzá és újabb társalgás. Lara megmondja a jelszót, a fickó beenged – ugorj a **ST. AICARD'S GRAVEYARD** részre!

Ha Pierre-rel üzleteltél, irány a Café Metro (északnyugati sarok), és beszélgess a tulajjal, kapsz egy szerződést, melyen a jóember exnejének címe, és lakása ajtajának nyitókódja szerepel. A kávézóból kilépve irány balra a park felé, de még a boltíves átjáró előtt, a szemeteskukánál balra át, pont ott állsz a Rue Dominique 17-es szám előtt. Akció a



kódtáblán, 15328 (iránygombok és akció), majd be az udvarba, és fel a lépcsőn. A szobában a helyeske Francine elárulja, hogy Bouchardhoz a temetőn át juthatsz. Szedd össze a háta mögötti szekrény fiókjaiból a kötszert és a karórát, majd jobbra ki az üvegajtón a balkonra. Egy nagy futás-ugrás-akció a szomszédos, jobboldali erkélyre, majd előre, át a korláton, és fel a csatornán (kicsit jobbra tolva Larát, felhúzódzkodhatsz a párkányra). Megállás nélkül fuss előre, a platform leomlik az utolsó kivételével. Lógaszkodj le a túlfelén, irány jobbra, potty le a másik erkélyre. Ha lekúszol az ereszcsatornán, és balra hátul betöröd az ajtót, találhatsz némi lőszert, *ám ehhez csak akkor lesz erőd, ha Bernard menetét választva meghúztad a lift karját a garázsban!* Juss vissza a balkonra (a csatorna tetején egyet le és balra), és a piros drótra felugorva irány a túlsó erkély. Sétálj körbe, a leomlott korlátnál függeszkedj le, és pottyanj le a temetőbe. Egy síremlék tetején találod magad, ugorj le.

VISZONT VAN MÁS MEGOLDÁS IS! *Harmadik alternatíva*, hogy átvágod a partnereid, és magad intézkedsz – a kapuőr 800 euró és a kis doboz ellenében beenged a kertbe. És – de ez szerintem *programozói baki, és ezzel letérsz a sztoriról!* – úgy is bemehetsz Pierre volt feleségéhez, hogy nem beszélsz előtte a jóemberrel, így minden értéked megtarthatod, még a dobozkát is (tehát Bernard küldetését csinálod meg, majd végigjárod Pierre extra pályáját...)!

ST. AICARD'S GRAVEYARD

Akárhogy is, megérkeztél a temetőbe. Pisztoly elő, indulj előre majd jobbra, és lődd le a kutyát! Menj koppanóig, zárt ajtók fogadnak, de sebaj. A jobb oldali sírbolt mögött kötszer, ezután menj visszafelé, míg eljutsz egy baloldali oszlopos-csúcsíves nagyobb épülethez, melynek rácsos a teteje. Az e melletti síremlék tetejére felhúzódzkodhatsz, innen egy ugrás a szomszédos, lapos tetejű épületre, majd fordulj a kerítéssel elzárt másik rész felé! Egy nagy nekifutással – ugrással átjuthatsz a szembeni sírboltra, ekkor a kamera elfordul. Ugorj a szomszédos, alacsonyabb épületre, máris bejutottál a zárt, szobros részbe. Mássz le, és rögtön törd be ezen épület ajtaját, ettől Lara megerősödik, odabent lőszert találsz. Ha nincs kedved tovább mókázni, ugord át a most következő extra részt!

Extra: Mássz vissza a síremlék tetejére, és ugorj át vissza, a magasabb épületre (nem egyszerű, akciózni kell!). A kamera fix szögbe áll, fordulj szembe a kőfallal, és ugorj rá akciósan, át a fa lombján! Ha jól csinálod, elkapod a párkányt és fölhúzódzkodhatsz rá. Indulj balra, találsz egy tábla csokit, majd ugorj a bekerített sírbolt tetejére (ne a párkány széléről, kicsit beljebbről, ahol megváltozik a textúra). Ereszkedj le és törd be az ajtót (korábban nem tudtad volna, mert Lara még nem volt elég erős), odabent lő- és kötszer. A kijutáshoz mássz vissza az épület tetejére, és ugorj át a kerítésen, ezután juss vissza a korábbi helyszínre, a szoborhoz.

A helyzet kulcsa a szobor. Menj mögé, a szárnyakhoz, és told meg – a *bukott angyal* betöri a sír tetejét. Ugorj a gödörbe!

BOUCHARD'S HIDEOUT

Pisztoly elő, patkány érkezik, lődd le! Óvatosan sétálj előre, a föld be fog omlani, ugord át a lyukat – ha nem sikerül, semmi gáz, öld meg Makeszt, és mássz föl a lyuk melletti indákon (Lara megjegyzi, hogy itt ki tud mászni). Jön még egy szakasz, újabb omlással – ha leestél, kússz át a kis lyukon, az első omlás helyszínén vagy, ugyanott tudsz kijutni ismét. A második lyuk túl nagy, ugorj fel jobbra a vörös csőre, és lóbáld át magad a túloldalra, balra - mostanra már kell lennie annyi erődnek, hogy végigjuss. A következő omlásnál ugorj le a lyukba, belecsobbansz a vízbe. Úszni az ugrás gombbal tudsz, hogy feljuss a felszínre, nyomd az ugrás + LEFELÉ gombot. Pancsizz át a túloldalra, jobbra újabb mászható növényzet, kússz fel rajta, odafent Lara elkapja a fal repedését, lógázz kicsit balra, és ugorj le. Hamarosan eljutsz egy szellőzőrácshoz, *ám mielőtt bemásznál, menj tovább*, és húzd el a nagy szikladarabot, ez utat csinál. Most térj vissza a rácshoz, lődd le a patkányt, akció, kússz be! Lőszer a földön, irány az első ajtó, majd a második, odakint pedig balra. Az előbbi akciód helyszínén vagy, szabad az út, irány előre, újabb fürdés következik. Ússz át a túlpartra, a terem jobb oldalán találsz egy átjárót, lépj be rajta!

Válaszd a bal oldali ajtót, egy elég puruttya állapotban lévő fickót találsz, mellette elsősegélycsomag, neki már nem lesz rá szüksége... Hátra arc, menj ki a folyosóra, majd a szembeni cellába, jobbra hátul lőszer. Vissza a folyosóra, jobbra lépj be a faajtón, végre találkozhatsz Bouchard komával. Jön egy újabb beszélgetés, nagyon fontos, mit mondasz, az első válasz például azonnali game over!. Íme a megfelelő feleletek:

1) Easy, Bouchard. I lost that friend yesterday. Now I'm wanted for his murder.
2) A front, obviously.
3) Passports!

A beszélgetés után balra, előre, az ajtó mellett találsz egy kart, húzd meg! Irány vissza a folyosóra, és menj be balról a második cellába. Találsz itt lőszert a földön, és egy nagy fadobozt. Told el előbb balra ütközésig, majd teljesen előre. Mássz fel, és egészen a bal széléről-elejéről ugorj fel (lehet, hogy picit el is kell fordulnod jobbra). Felkapaszkodhatsz egy is platformra, itt is találsz egy kart, húzd meg. Ennyi – menj vissza Bouchard szobájába, balra nyitva az ajtó, kisétálhatsz a templomba. (Akár most is megcsinálhatnánk a gettó második extráját, de rögtön kiderül, miért tettem előre.) Feladat: eljutni a zálogházba.

PARISIAN GHETTO - RENNES' PAWNSHOP

Le szemben a lépcsőn, és jobbra koppanóig. A zálogházban egy morc idegen, szétdúlt bolt, a pult mögötti szobában a halott Renne, mellette a tárcája, vedd fel és használd (TAB, ITEMS, Rennes' Wallet, USE). Egy szakadt papírfecnit találsz, rajta kód: 14529. A szoba hátuljában, egy fotelban bomba pittyeg, ne törődj vele, lépj a nagy vasajtóhoz, és akciózz rajta. Üsd be a kódot (iránygombokkal mozgat, akcióval nyom), odabent valóságos kincsesbánya: két térkép, Dart SS és K2 Impactor pisztolyok és ezekhez lőszerek, valamint dinamit. Fl-

GYELEM! A cuccokat *balról jobbra kezd el begyűjteni!* Amint az utolsó darabot felszeded, a szoba lézervédelme aktiválódik, az ajtó bezárul, a bomba élesedik. Ugorj az ajtó melletti kapcsolóhoz, akció, odakint jobbra, a csapóajtóhoz, újabb akció, és ugrás le. Azonnal hátra arc (legjobb gurulással – ROLL, alapban: END), vágtázz előre – most jön a neheze, a barom kamera elfordul, neked *szembe kell rohannod a képernyővel*, azaz megfordulnak az irányok, istentelenül nehéz feladat! Balra kell fordulnod, majd előre, ahogy csak bírsz. Ha sikerült elérned a cső végét, gratulálok – a jóarcú idegen is hasonlóképpen…

LOUVRE STORM DRAINS

A csúszás után pisztoly elő, előre, jobbra patkány, balra csoki. Tovább balra, a lépcső tetején elsősegélycsomag és zárt ajtó. Vissza a terembe, és be a vízbe. Gázolj előre, míg elérsz egy nagy vízeséshez. A feladat: a zuhatag megszüntetése, hat szelepkerék elforgatásával. Patkány jobbról, indulj balra, amíg elérsz egy csövet, mely Lara szerint elbírja kis testének súlyát. Mássz fel ezen, és balra, fel a platformra! Végig előre, a végén találsz egy kapcsolót, nyomd meg, majd mássz vissza, le a csövön, és irány visszafelé, amerre a rágcsáló volt, be az oldalágba. Az első jobboldali beugróban kis létra, odafent a most leállított ventillátor. Akció KÉTSZER, ezzel Lara elég bikás lesz, hogy megtekerje a kerekeket. Kússz át a lapátok között, vedd fel a tárat, tovább előre, koppanóig, az első kerékig, forgasd el, majd térj vissza a zuhataghoz, és mássz fel a már ismerős csövön! A platform közepén, ahol a kamera elfordul, fordulj te is a fekete-sárga csíkos gerendára, sétálj át rajta, szemben máris ott a második szelep, akció. Találsz a közelben egy tárat, ezután viszont vissza a gerendán és csövön az alsó szintre. Balra, fordulj be az első baloldali oldaljáratba, a végén balra ajtó, lépj be, lőszer a földön, a következő teremben patkány, szelep (akció), és létra, mássz le! Ugorj a vízbe, és az egyetlen lehetséges úton célozd meg a vörös földet! Itt kimászhatsz, és kijuthatsz ez első folyosóra, balra indulva visszaérsz a vízeséshez. Ugorj fejest a terem közepén lévő lyukba!

Merülj le, jobbra, ismét jobbra, majd fel. Egy kör alakú helyiségben vagy, a vízbe lógó leszakadt platformon kimászhatsz. Sétálj addig, míg Lara azt mondja: "I can climb up on that". Ez a feje felett lévő fémcsőre vonatkozik. Ugorj fel, kapd el, és előre, de a fekete-sárga fémgerenda fölött engedd el! Balra ott a negyedik kerék, tekerd el, vissza a gerendára és fel a csőre, kússz át balra, az újabb leomlott platform elé. Mássz fel, a nagy alagút után ugorj át az ötödik kerékhez, és akció.

Ezután indulj visszafelé, a leszakadt részhez, de ahelyett, hogy lemennél, egy nekifutásos-akciós ugrással repülj át a szemben lévő platformra, és menj be az ajtón. Előre, közben vedd fel a lőszert, kiérsz a vízeséses terembe. Sétálj rá az újabb gerendára, e fölött ismét egy mászható cső, ugorj fel rá, majd kússz át az utolsó kerékhez, megtekerni. A fémcsövet használva irány visszafelé, majd a gerendáról ugorj be a nagy alagútba – a vízesés megszűnt. Mássz be a kisebb csőbe, és sétálj át az ajtón!

LOUVRE STORM DRAINS (2. rész)

Óvatosan séta előre, a cső végén két akcióval finoman landolj a teremben! Indulj balra a megrogygyant platformon, míg eljutsz egy nagy csőhöz, hordóval. Lara megjegyzi: ez az a hely, ahol robbantani kell. Akció, ezzel elhelyezed a dinamitot, majd azonnal hátra arc (gurulás!) és ugrás+előre, fejest a vízbe, gyorsan a víz alá. Ússz balra, be a csatornába, majd be balról a második csőbe, és előre, hamarosan ki tudsz keveredni a vízből. Sétálj ki, irány kétszer balra, ezzel visszajutsz a terembe, ami most kissé tüzes. Ismét egy óvatos, akciós lepottyanás jön, balra indulj, mássz fel a létrán, ám ne használd a következőt, hanem innen föntről ugorj balra le – ezzel átugrod a tüzet! Mássz fel a nagy létrán egy újabb platformra, ennek túlfelén potyogj le, visszakerültél a robbantási helyszínre, ahol most nagy lyuk tátong. Finoman mássz be a lyukon, és irány balra, az ajtóhoz!

LOUVRE GALLERIES

A múzeumban javaslom a K2 Impactor használatát, hatásos, és néhány őrnél is ez van. Szerelkezz is fel vele, és futás fel a lépcsőkön, az első kameránál egy őr, terítsd le! Vigyázz, valahányszor, ha egy kamera meglát, egy új őr érkezik a terepre, jobb a békesség! Fordulj jobbra, újabb őr, fel a garádicson, végig a folyosón, a végén be az ajtón. Egy kiállítási teremben vagy, tele lézeres védelemmel, cél eljutni a túlsó oldalon lévő ajtóhoz. Ha bármelyik sugarat megszakítod, megszólal a riasztó, a célajtót fémrudak zárják le, és jön egy őr. Ekkor vissza kell sétálnod a bejárathoz, jobbra találsz egy vezérlődobozt, ezzel lehet alaphelyzetbe állítani mindent és kezdheted elölről a pályát.

Mássz fel a középen álló tárlóra, balra át, ugorj rá a nagy kődarabra, akcióval elkapva a szélét és húzd fel magad! Vedd fel az elsősegélycsomagot, majd jobbra át, nekifutással átjuthatsz az első csapdán. Mássz fel ismét a középső tárlóra! Amikor a két mozgó lézer leért, nekifutásból ugorj át a szemközti alacsony kiállítószekrényre! Innen a következőre tovább akcióval, amint a két nem statikus lézer kikapcsol. Ezen tárló tetején balra át, tolass el a szekrény jobb oldaláig, itt akcióval függeszkedj le, és gyorsan oldalazz jobbra, míg átérsz a védelmen. Az utolsó már piskóta, mássz fel a jobb oldali tárlóra, és közvetlenül a fal mellől (a lámpa felé) ugorj át a lézer és a fal között, majd sétálj ki az ajtón!

A következő teremben a lézerek aktiválják a jobb oldali őrt, plusz még egy berohan szemből. Kússz át a lézerhálón középen, majd sétálj el a jobb oldali falig, válts lopakodásra és akció a falnál. Ekkor Lara hozzátapad, és el tudsz oldalazni a lézerek mellett. A jobb oldali őrt ezután ízlés szerint intézd el, és vedd fel a kódkártyáját! Sétálj előre! Jobbra hátul találsz egy nagy elsősegélycsomagot (kamerára figyelj!), balra egy táblát, ezt megvizsgálva naplóbejegyzéssel gyarapodsz.

Ezután vissza a korábban az őr által biztosított ajtóhoz, és be. Figyelj az előtérben lévő kamerára, majd lopakodj a belső terembe, és intézd el az őrt! Pillants a lézerrel őrzött Mona Lisára – pontosabban fölé, jobbra láthatsz egy szellőzőt, ide kell majd bekúszni. Jobbra egy kis tárlót elhúzva Lara combosodik, és megtalálod a kártyaolvasót, ez fogja kikapcsolni a lézert – ám előbb menj a terem közepén álló vaskosabb bemutatószekrény mögé, és told a kép felé, koppanóig! Feladat: séta az olvasóhoz, akció, hátra arc, futás a most eltolt tárlóhoz, ugrás a tetejére, innen futás-ugrás-akció Moncsi fölé, és kúszás be a szellőzőbe. Minderre van 15 másodperced… Ha hozzáérsz a lézerekhez, mérges gáz áramlik be a terembe, úgyhogy csak finoman. Próbálkozni egyébként korlátlanul lehet.

Ha sikerült bejutni a szellőzőbe, fordulj jobbra és irány előre.

LOUVRE GALLERIES (2. rész)

Menj előre, míg elérsz egy alacsony részhez, kússz át, egy létrához jutsz, mássz fel rajta, majd rúgd ki a rácsot, és gyorsan K2 elő, lődd le az őrt. Mássz ki, jobbra át, neki a csőnek és fel. A légkondi feletti párkányt kapd el, és indulj el jobbra. Bármikor felmászhatsz a párkányra, de a kis félköríves határolóknál csak lógva tudsz átjutni. A második ilyen után eljutsz egy drótkötél alá, ugorj fel és mássz át a túloldalra, elég ki lesz számolva a távolság, de ezután Lara erősebb lesz. Sétálj el a párkány jobb oldalára, majd akció és jobbra, rá a csatornára. Kússz le egy szintet, majd a párkányon jobbra, elérsz egy nyitott ablakot. Tetszés szerint fektesd el odabent az őrt, kiejt egy kulcsot, vedd ezt fel.

Mássz ki az ablakon, és pottyanj le az udvarra! Jobbra indulva sétálj fel a fémlépcsőn, át az ajtón, és le. Mindkét irányban egy-egy ajtó, az előbbi kötelezéstől duzzadó izmokkal Lara mindkettőt be tudja törni, a jobboldaliban kötszer. Menj vissza a csatornához, mássz fel koppanóig, majd tovább jobbra. Ugorj át átlósan a kitört korlátnál, és előre, a kapun akció, Lara kifeszíti azt. (Ha nem lenne nálad feszítővas, mássz le a létrán, a jobb sarokban van egy ajtót, melyet az imént felvett kulcs nyit, itt találsz szerszámot!)

Odabent mássz fel a gépezetre, kússz be a szellőzőbe, le a létrán, és tovább!

LOUVRE GALLERIES (3. rész)

Ugorj le a raktárba. Nyisd ki az ajtót, lopakodás vagy K2, intézd el az őrt! A raktárajtótól indulva lépj be balról az első kék ajtón, itt semmit nem találsz, de hátul az automata ajtón belépve, jobbra egy szekrényben gázmaszkok csillognak, jegyezd meg ezt a helyet! Vissza a folyosóra, jöhet a következő ajtó jobbra. Az újabb automata ajtó túloldalán őr, csak akkor lát meg, ha kinyitod az ajtót. Adj neki! Az ajtótól balra egy Vector-R35 pisztoly. Sétálj az asztalhoz, és aktiváld a bal szélső monitort. Carvier irodáját látod, a kamerát az iránygombokkal tudod mozgatni. A két egérgomb a zoom, közelíts rá a középen lévő monitorra, az erre ragasztott papírról elolvashatod a jóasszony irodáját nyitó számkódot: 14639. Kilépni a kukkoló üzemmódból a guggolás gombjával tudsz, menj ki a folyosóra, és üsd be a kódot a végében álló ajtón akciózva.

Az irodában három fontos dolog van: az íróasztal jobb oldali fiókos részében a kódkártya, balra a kandalló fölött egy festmény és az ajtótól balra, a kamera alatt egy könyvlap. Utóbbiakat megvizsgálva értékes infókhoz jutsz. Menj vissza a folyosóra, és át a túlsó végére, nyisd ki az ajtót a kártyával, és nyiss be! Fuss le a fémlépcsőkön, majd tovább, a jobboldali ajtón át bejutsz egy terembe, lődd le az őrt, a túloldalon újabb kártyázás, és ki is érsz a második nagy kiállító terembe. Jobbra elől találsz egy ajtót, melyen a kártyával kijuthatsz a hátsó lépcsőházba – ha így teszel, ugord át a következő részt!

Extra: Pisztollyal a kézben fuss a terem lézeres végébe, az őröket ártalmatlanítva sétálj át a védelmen, az ajtó mellett a kártyával kikapcsolhatod a rendszert, és visszajuthatsz az első termen át a lépcsőházba, a legelső kamerához. Jobbra egy ajtó, amin korábban nem tudtál bemenni, most már Lara elég erős, betörhetsz, két adag kötszert találsz itt. Térj vissza a második nagyterembe, a kódos ajtóhoz!

Miután átlibegtél az ajtón, séta le a lépcsőn. Az első teremben jobbra csak egy őr, lődd le, majd tovább lefelé a lépcsőn, és át az ajtón. Balra, majd az első alkalommal le jobbra a fények felé. Nyiss be a jobboldali nagy kék ajtón!

ARCHAEOLOGICAL DIG

Át a nagykapun, és jobbra előre, pisztollyal a kézben. A bódéból egy őr rombol ki, lődd le, K2 a jutalom. Odabent nyomd meg a kapcsolót a falon, majd ki és jobbra, a sátorból újabb őr, M-V9-cel.

A következő bungiban a printerben a „második ősi szimbólum” ábrája figyel, vágd zsebre, majd a bal szélső terminált aktiválva olvashatsz pár szót a Nephilim fajról. Siess ki, balra a sátornál friss őr, fektesd el, majd be balra a nagy kétszárnyú ajtón. Itt az a röntgengép, melyet életre keltettél. Aktiváld, és az iránygombokkal tereld a fejet kb. a bal felső sarokba, találnod kell egy másik jelet, melyre a gép automatikusan ráhörren. Ezután guggolással ki, és felveheted a printerből az „első ősi szimbólumot”. Ha megvan, irány vissza, át az ajtón és balra.

A középső „ketrec” bal oldalán találsz egy létrát. Mássz le, jobbra újabb lajtorja, majd odalent előresietve egy másik, ám ezt hagyd ki, lépj el mellette, a palló végén ugorj át szembe, mássz le ezen a létrán, lődd le az őrt, és ugorj át a korláton! Az itt lévő fal megmászható, hágj fel a tetejére, a bal oldali kiugró részre! Hátra arc, szembe a „semmivel”, egészen a perem szélére. Felugorva elkaphatod a híd alját, gyorsan told előre a csajt, pont annyi erőd lesz, hogy átérj. Ugorj fel a bal oldali faplatformra, innen jobbra a hídra. Előre, majd középen balra, bal oldalon egy kapcsoló, nyomd le, ez leküldi a liftet. Indulj vissza, le a fa ácsolatra, majd a kőperemre, a híd alá, innen ugrás a lift tetejére, és előre, a pörgő kerek szerkezethez. Amint eléérsz, megáll. Tiéd a pálya.

A bal oldali szögletes részbe kell beállítanod a megfelelő ábrákat. Az első és utolsó a notesz utolsó lapján van, a második a röntgengépből előkerült, a harmadik pedig a bódéban lévő printerből felvett. A dolog menete: a jobb oldali kart addig rángatod, míg helyére kerül a megfelelő jel, ezután hátra arc, és balra fel a falépcsőkön, míg elérsz négy nagy kart, ezeket meghúzva a megfelelő pozícióban lévő szimbólum rögzül. Balról jobbra haladj, ha a negyedik ábra is a helyén van, kinyílik a sírok bejárata. Segítségül közlöm a megfelelő sorrendet ***(1. ábra)***

Menj vissza a lift tetejére, innen ugrás a kőpárkányra, majd fel a faplatformra, és a hídra, ennek közepén balra, szemben ott a lyuk, ugorj bele!

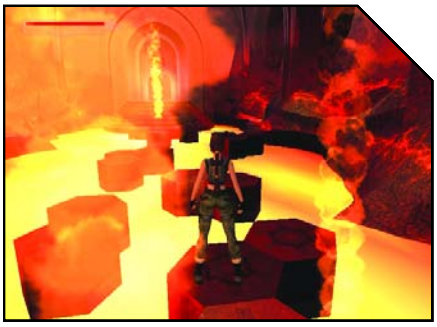
TOMB OF ANCIENTS

Séta előre, óvatosan lógaszkodj le a peremről, és pottyanj le a fa gerendára, majd a földre. Ha előresétálsz, egy hatalmas terembe érsz. Készíts elő valami „igazi” pisztolyt, ezután újabb függeszkedés a peremről, majd lefelé, a fal mászható, lejutsz egy kis párkányra, azonnal fegyvert ránts, denevér kaputt. Ügyes ugrással irány balra a fa gerenda, majd be jobbra a barlangba. Óvatosan potyogj le a sziklákon, majd rohanj előre a leszakadt hídon, és a lyuknál lendületesen repülj át a túlfelére! Odaát a beugróban kötszer, hátra arc, denevér. Sétálj a hídcsonk végéig, és sasolj jobbra. Láthatsz egy olyan oszlopfőt, melynek tetejéről hiányzik a vízköpő. Ide kell átugranod futva, akcióval. Ha fent vagy, balra át, és ugorj a szomszédos oszlopra a szörnyfejhez, majd lógasd le magad, és oldalazz át körbe, majd pottyanj le egy szinttel lejjebb! A sziklaperemről lecsüngve a lefelé gombot nyomva lemászhatsz a falon egy újabb kis peremre. Most a bal oldali falat kell megmászni, balra körbe, végig, a sarkon is túl, majd ügyesen leesni. Kövesd az utat balra, ugorj a gerendára, és húzd meg a kart a falban, ez aktivál hat platformot. Ezeken kell lejutnod a terem aljába. Nem írom le lépésről lépésre, elég egyértelmű, jegyezd meg, hogy a „séta” megnyomásával rövidet is tudsz ugrani, és ha nincs elöl-hátul platform, nézz fel vagy le…

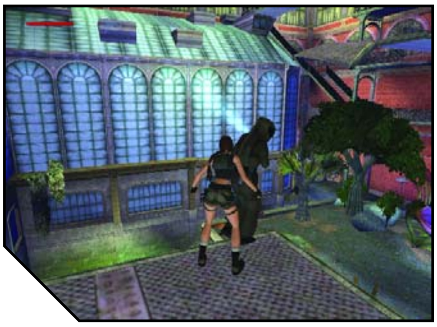
Odalent egy csontvázharcos járőrözik. Nem tudod megölni, de pár lövéssel ki tudod ütni rövid időre – jobb azonban, ha egyszerűen elkerülöd, hiszen lassú a szentem. Fuss át a szemben lévő falhoz, kússz be a kis nyíláson, húzd meg a kart, és irány vissza a verembe. A „lépcsőház” kicsit átrendeződött, mássz fel a legfelsőre, majd húzódzkodj fel a kis beugróba, újabb kar. A verem aljában kinyílt a csapóajtó, nincs más hátra, mint lemászni újra, és beugrani a lyukba.

Át az alagúton, és be jobbra az ajtón. A betöréssel nemcsak Lara lesz erősebb, de kincset lelsz: egy V-Packer nevű puskát, és hozzá két adag lőszert. Kilépve irány balra, és át a következő ajtón.

A folyosóra érve némi csapda aktiválódik. Az ajtó bezárul mögötted, szemben egy másik szintén zárva. Jobbra megtalálod ennek nyitókarját, ám ez újabb akadályokat hoz működésbe, ráadásul kb.



1. ábra



10 másodperced van, hogy elérd az ajtót. Nem nehéz! Húzd meg a kart, balra át, majd a jobb oldalon maradva kezdj el rohanni, és a dárdákhoz érve egyszerűen dobbants! Ha nem torpansz meg egyszer sem, simán átjuthatsz a csapdán, ki a folyosóra, majd tovább, és be az ajtón.

THE HALL OF SEASONS

Kissé bonyolult pálya következik. A mechanizmusa a következő: a terem közepén van egy négy részre osztott kör, mindegyik cikkely egy-egy kapcsoló. Körben sok-sok ajtó. Ha ráállsz egy kapcsolóra, a hátad mögött kinyílik három ezek közül. Mindegyikben egy-egy kar, ezek közül csak egy jó, ez nyitja a középső-belső kaput, mely mögött egy, a négy főelemhez kapcsolódó próba vár, ennek jutalma egy-egy kristály. A két rossz kar viszont egy alsó, csapdákkal teli helyiségbe juttat. Hogy melyik a megfelelő kar, az egyszerű: e fölött, a kapcsoló ábrájával megegyező szimbólummal jelölt tábla lóg – tehát *nem a most kinyílt ajtó fölötti táblát kell nézni, hanem az eggyel beljebb lógót.* Próbáljuk ki is mindjárt a dolgot: keresd meg a négy kapcsoló közül azt, melyen a **Szél** stilizált jele látható (három hanyatt esett, csokorba fogott „J” betű), lépj rá, majd hátra arc. Ezt az ábrát a jobb oldali ajtó mögött láthatod, tehát sétálj be ezen, és húzd meg a kart, a belső-középső kapu kinyílik, sétálj be rajta. (Közben gondolom észrevetted, hogy odakint van egy újabb csontvázstrázsa, eljárás, mint előbb, sok vizet nem zavar.)

THE BREATH OF HADES (Szél)

Előre, és séta le a lépcsőn, majd jobbra. Nyomd be a falat, itt egy titkos helyen két tár lőszert, és egy kart találsz, húzd meg! A mélységből egy halom tuskó jelenik meg. Ezeken kell átugrálnod a túlpartra. Két sor van: három a baloldalon, illetve hét jobbra, én ezt az útvonalat ajánlom, előtte kapcsold be a sétát (kétszer gyorsan lenyomva a gombot rögzül az állapot), hiszen rövideket kell ugranod, persze ha a szomszéd rönk megfelelő távolságban van - az utolsó előttiről már egy hosszabb ugrást is megkockáztathatsz. Vedd fel a Szélkristályt a túloldalon, majd irány vissza. (Bátrabbak átugorhatnak a harmadik tuskóra, innen a hatodikra, majd ki, kapaszkodással.) Fel a lépcsőn, és vissza a terembe.

THE HALL OF SEASONS 2.

Most, hogy megvan a kristály, akár a helyére is teheted: találsz egy világos folyosót, a két oldalán két-két képpel. Ezek alá kell beillesztened a megfelelő követ, a Szélét például a bal elsőbe. Egyszerűbb így egyenként, hiszen könnyebben ki tudod játszani a csontvázat, elcsalva őt a túloldalra, és gyorsan akciózva. Következő „áldozat” legyen a **Víz,** a kis hullámjel a Széltől balra. A jó kart a bal oldali ajtón túl találod meg.

NEPTUNE'S HALL (Víz)

Siess előre. A kis medencés teremben szemben egy Lovag mérgelődik, ő már tüzes szablyával van szerelve, ráadásul tűzlabdákat hajigál. Térj ki előle, majd rohangálj addig körbe, míg kicsalod a medence szélére, ekkor puska elő, és lődd bele a vízbe. Szedd fel a két adag lőszert, majd be a belső helyiségbe, itt egy falikút. Ugorj a lyukba, ússz lefelé, az áttörésen át, és előre, a két pengével őrzött ajtó felé, amikor szabad a pálya, tempózz be, húzd meg a kart, majd vissza, fel a kúthoz, és akcióval mássz ki! Vissza az első terembe, és ugorj a vízbe! Ússz fel a felszínre, forgolódj addig, míg szemben veled meglátsz egy ajtót, Neptun fejével díszítve. Ettől jobbra látsz némi növényzetet, ha jól megfigyeled, ezek egy kis átjáró előtt vannak. Ússz be ide, találsz egy kart, húzd meg. A víz szintje lecsökken, és három átjáró kinyílik: a Neptunos ajtó fölött, ettől jobbra és balra. A középsőben kötszert, a jobb oldaliban lőszert találsz, ezután mássz be a bal oldaliba, és nagy levegő.
Ússz le és előre, menet közbe felkapva az elsősegélycsomagot, majd tovább, és le a nyíláson, odalent újabb csomag, e mögött egy átszakadt rácson átjutva felúszhatsz levegőért. Kegyetlen menet jön: ússz előre, ezzel aktiválsz egy mozgó csapdarendszert. A tüskék között a megfelelő helyen át lehet jutni: az elsőn a jobb felső részén, majd a következőn a jobb alsón, és szintén jobbra alul a harmadikon is. A rácson túlin balra fönt keveredhetsz át, ezután újabb rácsok, és gyorsan jobbra, nem törődve a lőszerrel fel, levegőért. Most már felveheted a tárat, és tovább előre. Egy kerek aknában vagy, ennek közepén oszlop, rajta a Vízkristály. Vedd fel, ekkor kinyílik a felső rács, akár fel is úszhatsz oxigénért, ha kell. Ezután viszont ismét le ide, az oszlop alsó felén találsz egy kart, ezt meghúzva kinyílik a Neptunos ajtó. Tempó fel, levegő, majd le ehhez a kijárathoz, bejutsz egy ismerős helyre, felfelé nyomulva az áttörésen át a kúthoz jutsz, kimászva irány szemben lévő ajtó, és ki az Elemek Termébe.

THE HALL OF SEASONS 3.

Rakd a helyére a kristályt (balra hátul), majd irány a Víztől balra lévő kapcsoló, formátlan rög, a **Föld** jele. A középső kar a jó választás.

WRATH OF THE BEAST (Föld)

Sétálj be a terembe, hatalmas földrengés, kissé átalakul a terep. Jobbra leereszkedhetsz némi kötszerért, majd vissza ide, és irány a baloldali sarok, ez biztos pont. Innen egyszerűbb elérni a túlpartot, a jobboldali kissé trükkösebb. A következő platformok kb. 3 másodpercig maradnak fent, ennyi időd lesz, hogy átugorj a szomszédjára. Sétálj előre, egy rövid ugrás, majd két nagy, és megpihenhetsz a bal felső sarokban, ez is szilárd hely. Irány jobbra, ugrás előre, felkapaszkodás, és még feljebb, a jobb sarokba, az újabb nyugis részre. Jobbra egy kis hídszerű nyúlvány van, persze le fog omlani, úgyhogy előbb sétálj addig, míg a placc első két eleme lehull, ekkor azonnal futás ás ugrás a lépcsőkhöz. Vedd fel a két adag lőszert és a Földkristályt az ajtóról! A fele még hátravan!
A terem ismét átalakul. A padló visszatér, lyukkal a közepén. Ezzel egyvonalban a falon egy-egy kar, mindkettőt meg kell húznod, hogy kinyíljon az ajtó. Ám amint elindulsz előre, három tüzes Lovag köszön be. A legjobb stratégia, ha addig rohangálsz, míg sikerül valamelyik muksót a lyukhoz csalni, ekkor puska elő, és lődd be a mélységbe a csontost. Ha eltalálnának, a terem két végében egy-egy vízesést találsz, ez eloltja Larát. Nem árt begyakorolni ezt a kergetőzést, ami a legfontosabb, hogy *mindig tedd el a fegyvert, amikor menekülsz, különben az automatikus befogás miatt csak az ellenség körül keringsz!* Ha nyitva az ajtó, sétálj ki, vissza az Elemek Termébe!

THE HALL OF SEASONS 4.

Rakd a helyére a kristályt, majd irány az utolsó, a Földtől balra lévő kapcsoló, szikra, a **Tűz** szimbóluma. Válaszd a jobb oldali ajtót!

THE SANCTUARY OF FLAME (Tűz)

A legaljasabb pálya. Olyan gyorsan kell átérned, ahogy csak tudsz, ha sokáig állsz, egy tűzoszlop elér és véged. Gyorsan rohanj előre, és átugorva az első lyukat, pattanj a szemben lévő platformra, majd előre a következőre, és a harmadikra. Itt picit jobbra kell menni, majd átérve balra, ráugorva a lépcső előtti placcra. Menj fel és gyűjtsd be a Tűzkristályt! Most vissza kell térni a bejárathoz – picit átalakult a pálya. A lépcsőn leérve rövid ugrás a szemben lévő platformra – néhány újabb megjelenik előtted. Ugorj a baloldalira, megjelenik feletted kétszer két új, húzódzkodj fel az első párosra, majd balra át, és hopp a másik kettőre. Ismét balra, lent, a lávához közel újabb kettő platni, ugorj rájuk, jobbra fordulva várd meg az újabb érkezőt, és ugorj rá! Picit balra ismét felbukkan kettő új, ugorj rájuk, majd picit balra, és pattanj a lejjebb lévő hármasra, végül át a túloldalra, és ki az ajtón.

A teljes végigjátszás megtalálható CD mellékletünkön.

KILLING SPREE!

Remélem mindenkinek jól telt a nyár és kibulizta magát! Az őszt kezdjük az alábbi négy moddal és egy különlegességgel: mostantól néha helyet kap pár kisebb kipróbálható mod is a CD mellékleten, remélhetőleg mindenki legnagyobb megelégedésére. Ezekre itt az újságban, az "Extra" részben próbálom felhívni majd a figyelmeteket. Kellemes böngészést!

CONQUEST MARINES

Alap: Unreal Tournament 2003 | Típus: teljes mod
Honlap: www.conquestmarines.com

A Conquest Marines alapjában véve egy multiplayer mod, melyben a játékosok egy intergalaktikus háborúban vehetnek részt. A történet szerint több száz év béke után a Dirtan birodalom az anarchia szélére került a két legnépszerűbb vezető között kirobbant elkeseredett harc miatt. Az egyik vezető Krojan, az alsó negyed parancsnoka és a Dirtan csapatok tábornoka az idegenekkel folytatott harcokban. A Dirtan tanácsot árulóknak kiáltotta ki, mivel szerinte azok csak saját hasznukkal foglalkoztak, mit sem törődve a birodalommal. Vezetése alatt hadserege (Dirtan haderejének csaknem fele) ellenőrzése alá vonta a Zanonce galaxis külső peremét és elvágták a birodalom alsó részét a felsőtől. A másik parancsnok – név szerint Lord Tetoon – a Dirtan tanács vezetőjeként hadüzenetet intézett Krojan-hoz és, akárcsak ellenfele ő is Zanonce galaxis külső peremére állította fel csapatait, akik csak a jelre várnak... A játékosok a játék kezdetekor szerepet választanak maguknak, hogy ezután funkciójuknak megfelelően használhassák ki egyéni képességeiket. Öt osztály áll a leendő harcosok részére: egyszerű katona, mesterlövész, technikus, rakétás. Több szempontból is az élethűségre törekedtek a fejlesztők, így például a játékosok korlátozott mennyiséget cipelhetnek magukkal felszerelésükből. Nagy teher alatt mozgásunk lelassul, ahogy egy ugrást követő földet érést követően is csak pár pillanat múlva nyerjük vissza teljes sebességünket, és találat elszenvedésekor is vesztünk gyorsaságunkból. A játékmódok terén még meglehetősen szegényes a játék, jelenlegi verziójában a Conquest módra koncentrál. Többeknek ismerősen csenghet ez a mód, melynek alapjául a Battlefield 1942 hasonló nevű módja szolgál. A mód lényege, hogy adott két csapat, az egyik védekezik, míg a másik támad. Mindkét csapat meghatározott mennyiségű energiával kezd, és céljuk az ellenfél energiájának nullázása. A cél megvalósulása érdekében célravezető lehet az ellenfél létszámának gyors csökkentése valamint a pályán elhelyezett generátorok megszerzése és megtartása. A mod különlegességei közé tartoznak az irányítható járművek és az egyes felszerelések. Például a katonák használhatják az ExoJump-ot, hogy egy hatalmas ugrással kikerüljenek a kilátástalan helyzetekből. Mindent összevetve pár érdekességgel fűszerezett mod készül, főleg átlagos tulajdonságokkal, mely a jövőben csak bővülni fog. A weboldalról már letölthető egy kipróbálható verzió és egy videó is a modról, több képet pedig a CD mellékleten találhattok.

ATLANTIS

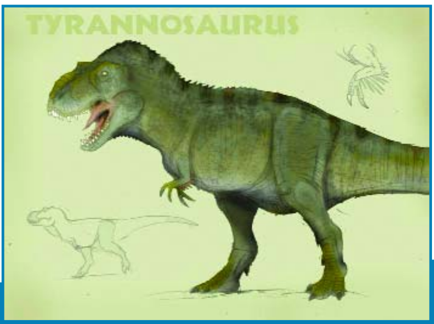
Alap: Unreal Tournament 2003 | Típus: teljes mod
Honlap: www.atlantis.beyondunreal.com

Az atlantiak eredete a galaxisok végtelenében nyugszik. A kezdetekben az atlantiak magjai egy hatalmas jég- és sziklatömbben bolyongtak, míg galaxisunk gravitációja apró darabokra nem törte, ezzel életet hordozó részecskék millióival árasztva el a bolygókat. Azonban csak két bolygó bizonyult megfelelőnek az élet számára. A két atlanti civilizáció egymástól függetlenül fejlődött, más körülmények között, de mégis hasonlóan. A két nép találkozása után a teljes atlanti civilizáció megváltozott, új atlanti faj jött létre a kettő keverékéből, amely végül hatalmassá és erőssé vált. Erejük tudatában megkezdték a világűr meghódítását, leigázva minden fajt, aki az útjukba került. Bár az atlantiak erősek voltak, a legősibb faj mégis az Enedie volt, amely biztonságos távolságból már jó ideje figyelemmel követte az eseményeket. Az enediek befolyással voltak a fél galaxisra, de ők terjeszkedésüket nem fegyverekkel, hanem a más fajok iránti tisztelettel és megbecsüléssel érték el. Most, hogy az atlantiak határaikat veszélyeztették, csatlakoztak a háborúhoz. A harc hosszú ideig tartott, az enediek megfelelő ellenfélnek bizonyultak. Az atlantiak azonban elkészítették első űr kapuikat, amelyhez a hozzávalók csak 9 bolygó belsejében volt megtalálhatóak. Ezek közé tartozott a Föld is, így az atlantiak megalapították Atlantiszt egy szigeten, hogy innen termeljék ki a megfelelő nyersanyagot. A háborúk és a két ellenél a földi emberek mítoszainak, legendáinak és vallásainak szerves részévé váltak. Az enediek egy hatalmas támadással megsemmisítették a Marson található atlantiaiakat, a bolygó légkörével, felszínével és lakosságával egyetemben. A földi Atlantiszt pedig egy ágyúval elsüllyesztették. Azonban az atlantiak életben maradtak a víz alatt is, a háború frontvonala pedig lassanként eltávolodott a Földtől. 4000 év után most a víz alatt nyugvó atlantiak a kapuk újranyitásán dolgoznak... Végre egy jó történet, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy "csak" egy mutiplayer modról van szó. A mod Unreal Torunament-hez

készült eredetileg, azonban az idő múltával a fejlesztők átálltak az új, 2003-as verzióra. A játék egyetlen játékmódot használ majd, Mission névvel. Ez nagyban hasonlít a conquest módra, a csapatok itt is adott számú ponttal kezdenek, a győzelemhez pedig az ellenfél pontjait kell letornázni, egészen nulláig. Ez történhet az ellenfelek megölésével, azonban, ha sok pontot szeretnénk elvenni tőlük, akkor a térképen található különböző feladatokat kell megoldanunk. Ilyen lehet például objektumok vagy fontos információk ellopása és elszállítása adott pontra. A játékban nagy hasznát vehetjük majd a járműveknek, mivel a fejlesztők hatalmas térképeket ígérnek. A játékosok sebességét ezúttal is befolyásolja majd a felszerelés súlya. Felszerelésünk egy elsődleges, egy másodlagos fegyverből és egy tárgyból áll majd. A halott játékosok 20 másodpercenként élednek újra hullámokban, így sosem maradunk egyedül. Az Atlantis izgalmas története megfelelő hangulatot kölcsönöz a játéknak és a játékmódban alkalmazott újítások ígéretessé teszik a játékot. Több képet a CD mellékleten találhattok.

Jurassic RageAlap: Half-Life 2 | Típus: teljes mod
Honlap: www.jurassicrage.city-17.net

Üdv mindenkinek a Jurassic Rage premierjén! Dőljenek hátra, indul az akció! 1993-ban a tudósok felfedezték, hogy miként reprodukálhatják a dinoszauruszokat vírusokból, melyek már évmilliók óta a Földön vannak. 1997-re ezen kutatók kis csapata nagy szervezetté alakult DinoTech néven és egy kis szigeten már javában futkároztak a legnagyobb dínók. Rájöttek arra, hogy egy drog beadásával a dínók ereje, sebessége, állóképessége ugrásszerűen megnő. Azonban miután egy droggal kezelt Velociraptor elszabadult és megölt több embert, lefújták a projektet. Így a The Cell nevű céget is elutasították, miután az ajánlatot tett a drog megvételére. A cég nem adta fel ilyen könnyen és lefizetett egy benti embert, akinek a feladata a drog átadása és a szigeten a radar kikapcsolása 10 percre. Az őrök azonban észrevették és az irányítótoronyban történt lövöldözésnek hála kiszabadultak az őslények. A lefizetett tudósért (név szerint Meehans) és a drogért két helikopter érkezett, ők azonban a történtekről mit sem sejtve a leszálltak a szigetre… Újabb egész jó történet, bár hasonlót már láthattunk filmvásznon. Az izgalmas sztori ellenére a játék multiplayer módra koncentrál. A modban hála a Half-Life 2 mocinak, járművek egész sora áll majd rendelkezésünkre (dzsippek, helikopterek, hajók, teherautók). A játékban három fél méri majd össze erejét. Az első csoport a katonák, akik a sziget bevételére és a drog ellopására érkeztek, a második oldal a sziget biztonsági embereiből áll, végül, de nem utolsó sorban pedig néhány pengeéles foggal felvértezett dínó is az utunkba kerülhet. Játékmódokról még egyelőre nincs konkrétum, de van egy halvány remény az egyjátékos mód bekerülésére is. Több képet a CD mellékleten találhattok.



TRUE COMBAT

Alap: Quake 3 | Típus: teljes mod
Honlap:

Evezzünk kicsit a földhözragadtabb modok vizeire, ahol többek közt a True Combat is kivettette csaliját az ártatlan játékosokra, hogy képernyő elé szegezze őket. Egy ilyen modhoz ritkán kell történet, ennek megfelelően a fejlesztők ki is hagyták ezt a részt. A True Combat különlegességei közé tartozik, hogy nincs jó vagy rossz oldal, csak kék és piros. Ebből fakadóan nincsenek a csapatoknak megszokott feladatai, minden az adott pályától függ. A jelenlegi, Beta 1.0 repertoárja hét helyszínből áll, melyen nem csak a feladatok, hanem a szabályok is eltérőek lehetnek: egyes térképeken a játékosok azonnal újjáélednek haláluk után, másokon csak egy bizonyos idő leteltével. A fejlesztőknek sikerült pár érdekes elemet is becsempészniük a játékba, amelyek érdekes végkimenetellel szolgálhatnak. Itt van például a Harbour pálya. A pirosok feladata egy széf felrobbantása, majd az abban lévő aktatáska ellopása és a menekülés (ez rögtön három feladat egy térképen). Menekülés közben három útvonal között is választhatnak: visszamennek a bázisukhoz, ahol remélhetőleg várja őket egy csónak, vagy áttörnek az ellenség bázisán, esetleg a hosszabb utat választják, amely épületeken vezet át, így továbbjutásukhoz két további falat is be kell robbantaniuk C4-el. A TC a realizmusra is nagy hangsúlyt helyez. Így olyan lehetőségeket nyújt, mint pl. a célzók rendeltetésszerű használata (ilyenkor a célkereszt eltűnik és a fegyver célzógömbjével kell irányoznunk). Ha súlyos sérülést szenvedünk, akkor el kell állítanunk a vérzést egy kötéssel, különben folyamatosan csökken energiánk. Állóképességünk nem természetfeletti, így egy kiadósabb futás vagy sok sprint után karakterünk "elfárad" és regenerálódásra van szüksége. Fegyverek terén három kategória van. Elsődleges (AK-47, Colt M4A1, Saiga 12k harci sörétes, Blaser R93 Tac, Zastava M76), másodlagos (MP5, UMP .45, Benelli M3 Super 90) és oldalfegyver (Desert Eagle, K&K MK-23). Egyes fegyverek kiegészítőkkel szerelhetőek fel, mint például hangtompítók, távcsövek. A játék grafikájában részletes, jól kidolgozott, látszik rajta, hogy a fejlesztők komolyan gondolták a feladatukat. A végeredmény egy kellemes játék, mely még korántsem kiforrott ugyan, de egész szép rajongótáborra tett szert. A hivatalos oldalról letölthető a játék jelenlegi verziója. Több képet a CD mellékleten találhattok.

EXTRA

A CD mellékleten ezúttal három kisebb Mafia mod várja a játék rajongóit. Az egyik eredeti cégneveket, jelöléseket, míg a másik kettő eredeti autómárkákat és új égboltokat tartalmaz. Használjátok egészséggel!

Az előző lapszámban már bejelentettem, hogy ebben a hónapban a játékáras témát folytatom, nem is fecsérelem hát a szót hosszas bevezetőre. Legutóbb képbe kerülhettetek a játékpiaci árszabás múltját illetően, ezúttal a jelenről és a jövőről lesz szó. Az íráshoz továbbra is nagy segítséget nyújtottak Richard Leader gondolatai, illetve Tom Loftus MSNBC-n publikált cikke, a magyar piac részéről pedig Peller András és Galó András támogattak értékes információkkal – köszönöm a segítségüket!

Hány évig tart még az ár...

Múlt hónapban valahol ott hagytam abba, hogy bár a játékok ára nem mozdult el a 10000 forint körüli határról, a programok mégis olcsóbbak lettek, hiszen 10000 forint ma már messze nem ér annyit, mint évekkel ezelőtt. Most arra keresem a választ, hogy ez így is fog-e maradni – szokás szerint az amerikai piacból indulok ki, a konzolos játékokat is szem előtt tartva. Mindenekelőtt azonban meg kell említeni, hogy mivel a játékiparban rengeteg különböző értékesítési modell fordul elő – és az egyes modelleken belül is meglehetősen nagy a szórás például azt illetően, hogy ki milyen árrésekkel dolgozik – nem lehet korrekt táblázatokat és mindenkire érvényes diagramokat készíteni. A legtöbb forrás óvatosan kezeli az „átlagár” fogalmát, és többnyire –tól és –ig értékeket ad meg konkrét számok helyett. A cikkben mégis szerepelni fog egy-két számadat – ezek komoly elemzésekből származnak, ám így is tájékoztató középértékként kéretik kezelni őket. Kezdetnek mindjárt itt vannak a szoftver gyártási költségei – ha valami, ez igazán változó tud lenni, azonban általánosságban igaz, hogy egyre nagyobbak a fejlesztési költségek. Ahogy fejlődik a technológia, nő a konzolok és a PC-k tudása, úgy tesz ki egyre több kódsor egy programot, hiszen a technikai pluszt valahogy kezelni kell a programforrásokban. (A 128 bites konzolokra írt játékok akár 30-40-szer annyi kódsort is tartalmazhatnak, mint korábbi generációs társaik.) A több programsor több időt és embert, végső soron pedig több pénzt jelent. Egyebek között ez az oka, hogy míg 1996-ban kevesebb mint 1 millió dollárból meg lehetett úszni egy Playstation-játék fejlesztését, addig ma egy Xbox vagy egy PS2 progi akár 5-7 millióba is fájhat. (Viszont '96-ban éppúgy kb. 50 dollárért adták a játékot, mint napjainkban.) Richard Ow, a NPD Group játékpiaci elemzője szerint a fejlesztési költség akár 30 millió dollárig is felszaladhat a közeljövőben – az Enter the Matrix a maga 20 milliójával figyelmeztető példa. Erre egyelőre nem reagál áremeléssel a piac, inkább az eladásokat próbálja jelentősen növelni. (az Enter the Matrixnak 4 millió példányban kellene elkelnie ahhoz, hogy nullszaldós legyen, és ez valószínűleg sikerül is neki) Ugyanakkor egy ideje érezhetően nagyobb megbecsülést kapnak az igazán jó fejlesztő szakemberek, mivel egyre nagyobb szükség van rájuk az egyre több embert igénylő projektekben.

A helyzet valószínűleg még rosszabb lesz, ha jön az Xbox 2 és a PS3, és mivel a költségeket végső soron mindig a vásárlóval fizettetik meg, előbb-utóbb biztosan drágulni fognak a szoftverárak – a kérdés az, hogy mikor.

Költségkenyér visszajár

Igazából nem is a drágulás tényén vitatkoznak az üzleti elemzők, hanem a bekövetkeztének időpontján. Egy jelentős csoport úgy véli, hogy 2003 karácsonya lesz az a vízválasztó, amikortól még egy tízessel (dollárral, természetesen) többe kerülnek majd a játékok, mások szerint mindez legalább egy évvel később következik be, egy harmadik közgazdász-gárda pedig arra spekulál, hogy először a konzol-piacon történik meg a drágulás, majd az anyagilag most kissé jobb helyzetben levő PC-játékok igazodnak az új „tarifákhoz”. Nyilvánvalóan nem én fogom eldönteni a kérdést, ezért inkább a drágulás egyéb okaira koncentrálnék. Elég nyomós indok a játékpiac mostani helyzete is: minden ötödik játék lesz csak anyagilag sikeres, ami azt jelenti, hogy egy nyereséges termékre négy veszteséges vagy nullszaldós jut, és összességében ezek a nyereséges termékek tartják el a veszteségeseket. A kiadók legtöbb esetben nem tudják előre, melyik játékuk hoz valamit a konyhára, ezért próbálkoznak, és a próbálkozások az esetek többségében nem jönnek be – gyakran a szintén egyre magasabb egyéb költségek miatt. A Wedbush Morgan Securities egy átlagos, 40 dolláros PC-s játék és egy 50 dolláros konzolszoftver költségeit boncolgatta egy elemzésében, és arra jutott, hogy bizony nem sok marad a kiadónál a pénzből. A kiskereskedelmi árrés rög-

A konzolos játékok átlagárának változása

Konzol	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
16-bit (1989 óta)								
Sega Genesis	$41	$29	$21	$14	$13	$10	$10	$7
Super Nintendo	$43	$41	$29	$22	$17	$11	$10	$9
32-bit (1995 óta)								
Playstation	$53	$49	$39	$35	$31	$28	$23	$18
Sega Saturn	$55	$47	$35	$20	$11	$5	$14	$6
64-bit (1996 óta)								
Nintendo 64		$65	$61	$51	$46	$42	$38	$28
128-bit (2000 óta)								
Gamecube							$50	$46
Xbox							$50	$45
PlayStation 2						$49	$48	$41
(Forrás: NPD Group)								

tön elvisz kb. 8, illetve 10 dollárt, a sokszorosítás és a csomagolás újabb 3-at, a konzolos termékért még 8 dollárnyi hardver-jogdíjat is le kell perkálni. Erre jönnek még az esetleges tartalmi royaltyk (filmek jogdíjai például), amelyek 6, illetve 10 dollárig is felszaladhatnak, valamint 0-5 dollár értékben az esetleges külső fejlesztői jogdíjak (például egy licenszelt engine díja). A 40-50 dollár így hamar lecsökken akár a felére, és a kiadónak ebből még fizetnie kell a fejlesztőket (akik általában fix pénzt kapnak, és egy bizonyos példányszám felett – tehát ha sikeres a játék – plusz százalékot), továbbá adózni és reklámozni sem árt. A költségek mellett a konzol-piacon az életciklus is külön para: mivel a konzolok általában olyan olcsók, hogy veszteséget termelnek, a játékokon kell behozni a deficitet. Viszont a konzoloknak néhány évük van csak arra, hogy taroljanak: négy éve még a játékok több mint felét a Nintendo 64- és a Playstation-programok tették ki. Ma már alig jelennek meg játékok ezekre a platformokra, és az a kevés is nyomott áron (lásd táblázat). Mit tud tenni ilyenkor a konzolgyártó? A következő generációnál magasabb hardver-jogdíjat szab ki, ami persze a játék árában jelentkezik. Végül, de nem utolsósorban, a vásárlói hozzáállás is indokolja az áremelést. Közvélemény-kutatások igazolják, hogy az amerikai vásárlók megértenének egy egész piacra kiterjedő áremelést, mondván, „olyan régóta 50 dollár már egy játék, igazán fizethetek most már többet is érte”. Ugyanakkor, a kiadók félnek megtenni az első lépést – arra a játékelméleti csapdahelyzetre emlékeztet a dolog, amikor két benzinkút épül egy út két túloldalán, és a benzinkutasok éjfélkor kimennek az útra, hogy megnézzék, árat emel-e a másik. Ha mindketten árat emelnének, mindketten jól járnának, mert nem lenne olcsó benzin a környéken, viszont mindketten félnek attól, hogy a másik nem fog árat emelni, és akkor a vevők mind az olcsóbb benzinkutat választják. (Van is erre példa, a független fejlesztők és kiadók, az „indie”-k feltörésében effajta jelenséget ismerhetünk fel, de erre egy külön Gondolatébresztőt kell majd szánnom) Egy biztos: a költségek növekedésével csökkennek az árrések (és így a haszon), tehát az 5-10 dolláros, széleskörű áremelés előbb-utóbb elkerülhetetlen.

Hazánk tája

A PC Guru-olvasót azonban vélhetőleg nem az 5-10-dollárok érdeklik elsősorban, hanem az 500-1000 forintok. Noha például a PS2-játékok ára éppen mérséklődik (megakadályozandó a „játékturizmust”, ami annak köszönhető, hogy egyes szomszédos helyeken 4-5000 forintokkal olcsóbbak ezek a termékek), kétségtelen, hogy nálunk is csökken az árrés. Erre egy-két magyaros trükk még rá is segít. Ilyen például az állam bácsi által szedett kulturális járulék, amely a bevétel (tehát nem a haszon!) 3%-át nyúlja le a forgalmazótól. Azt se felejtsük el, hogy az ÁFA nálunk nem 6%, mint például Németországban, hanem 25%, és az amerikai piaci arányokhoz képest igencsak kispénzű átlagpolgár bruttóban szeret számolni – tehát a 10000 forintos lélektani határt úgy nem lépi át a magyar forgalmazó, ha nettó 8000-ből piacra dobja a terméket. Ne felejtsük el a vámot sem: a forgalmazónak a vámtétellel megnövelt termék ÁFÁ-ját kell kifizetnie, amiből az import ÁFÁ-t visszaigényelheti ugyan, de addig is fedeznie kell azt. Ez egyébként is jellemző a magyar helyzetre: a szoftver hosszú forgási sebességű termék, durván egy év után lát belőle a forgalmazó pénzt, viszont kicsi a piac, ezért problémás lehet, ha nincs elég forgótőke, ami fedezné a termék költségeit. Továbbá: nem magyar, hanem kelet-európai sajátosság a nagy kiadók magunkra haragítása. A kelet-európai piacra ugyanis a kiadók a szegényebb pénztárcákhoz mérve, olcsóbban szállították a játékokat, ám néhány forgalmazó az olcsó termékeket nem a saját hazájában forgalmazta, hanem „visszatámadt” a nyugati piacokra, nagyobb hasznot elérve el, ám a kiadóknak kárt okozva ezzel – nem csoda, hogy a nyugati cégek egyre bizalmatlanabbak, és ez akár az anyagiakon is meglátszódhat. Végül megemlíthetjük még a magyarítási költségeket és a magyar forgalmazó market-ing-költségeit is.

A hazai piac szereplői sincsenek hát könynyű helyzetben, úgy élnek túl, ahogy tudnak: akad, aki szinte soha nem vacakol a magyarítással, akad, aki éppen arra megy rá, és még van néhány üzleti stratégia. Trükközni azonban nem lehet a végtelenségig. Az általam megkérdezett hazai szakemberek szerint kisebb drágulás elképzelhető a PC-s piacon (ennek egyik jele, hogy egyes forgalmazók máris átlépték a lélektani 10000 forintot, és 10990-ben állapították meg az új árat), ez előbb-utóbb szükségszerű lesz. Ezzel együtt úgy vélték, egyáltalán nem valószínű, hogy a közeljövőben fog mindenkit elkapni a nagy áremelési kedv – a próféta szóljon belőlük!

Stöki

WRATH UNLEASHED

Aki kapcsolatba került a számítógépekkel még a Commodore 64-es korszak idején, az szinte egészen biztosan szembetalálkozott az Archon nevezetű játékkal (később kiadták másra is). Ez a félig logikai, félig akció-ügyességi játék sokakat (köztük engem is) egész napokra kötött oda a gép elé, legtöbbször kétjátékos módjával.

A játékmenet kezdetben egyszerű sakkparti-szerűségként indult, ugyanis a két játékos egy fekete és fehér mezőkre felosztott pályán lépdelhetett a két csapatra osztott bábukkal. De amint valamelyik bábu megtámadta a másikat, a harc kimenetele nem volt annyira egyértelmű, mint mondjuk a sakkban, hanem egy külön akció-rész keretében le kellett azt játszani. Persze itt léptek be a különböző egységek tulajdonságai, és még az is, hogy milyen színű mezőn dúlt a harc, ugyanis ez némi előnyhöz jutatta az adott színű játékos harcosát. Ennek mindössze annyi köze a mához, hogy a LucasArts Wrath Unleashed-je sok szempontból a fenti nagy játék utódjának tekinthető. A szabályok változtak egy kicsit, de ugyanúgy körönként kell lépnünk a pályán, miközben a cél a stratégiai fontosságú templomok megszerzése lesz. Azért szerencsére többről van szól, mint új gúnyába és grafikus motorba öltöztetett Archon-ról. Ez rögtön megmutatkozik abban is, hogy a játékosok száma immáron nem kettő, hanem négy, a pálya pedig hatszögekből épül fel, ráadásul sokkal nagyobb is. Minden csapatnak van saját eleme, ami itt nem sötét és világos, hanem a jól megszokott tűz-víz-föld-levegő kvartett. De emellett lesznek semleges területek is, vagyis nem szükségképpen lesz valamelyik játékos erősebb a kialakuló harcban. A játék másik fele ebben teljesedik ki, természetesen 3D-ben. Több mint 20 különféle terepen játszhatunk, amelyeket félig véletlenszerűen, félig egyenletesen (és igazságosan) elosztva váltogat a gép. A harc felépítése többé-kevésbé egy szokásos külső nézetes játékban is szerepet kaphatna, az egységeknek lesz közelharci és távolsági támadásuk, ezenkívül egy-két varázslatuk is. A pálya színéből adódó előnyök megnyilvánulhatnak a gyorsabban töltődő manában, sérthetetlenségben a természeti csapások ellen stb.

Az egyedül játszóknak lesz hadjárat is, de természetesen a többjátékos módok is szerepet kapnak majd. Az Xbox-Live támogatásáról egyelőre nem szól a fáma, de reménykedjünk abban is. Megjelenés valamikor február környékén.

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

2000-ben a PC-s játékosok már megismerkedhettek Crimson Skies világával, amely egy alternatív múltba kalauzolt bennünket. Az 1930-as évek Amerikájában tombol a gazdasági válság, de Franklin Delano Roosevelt New Deal-je helyett itt rivális államokra szakad a terület, akik megszállják az autópályákat és a transzkontinentális vasútvonalakat, így teljesen ellehetetlenítve a földi közlekedést. Az áruk és az utasok így a levegőbe kényszerülnek, ahol óriási, állig felfegyverzett Zeppelinek szelik a levegőt, és szállítják, amit kell, miközben rövid hatótávolságú repülők hada védi őket. Értelemszerűen a kalandorok is megpróbálnak a húsosfazék közelében maradni, így kalózbandák szállják meg az eget, kirabolva mindent, ami repül és nagyobb, mint egy rétisas.

Egy hasonló banda tagságát gazdagítja Nathan Zachary nevezetű főhősünk is, de a könnyebb azonosulás kedvéért erős Robin Hood-i beütéssel. Vagyis csakis a gonosz gazdagokat fosztjuk ki, vigyázva az ártatlan életekre. Ez mind rendben is van addig a pillanatig, amikor az éjszakai kártyázás során elvesztett pénzösszeg fejében hősünket megfosztják Zeppelinjétől és repülőjétől, illetve csak fosztanák, ha némi Bond-os macho-ság után („Remélem, úriemberként viselkedtem az elmúlt éjszaka, hölgyem, de most sajnos el kell érnem egy repülőgépet.") hősünk föl nem pattanna az épp felszálló repülő szárnyára. És itt kezdődik maga a történet…

Miután sikerült visszaszereznünk a minket megillető javakat, sok-sok küldetés vár ránk, számos átvezető animációval és remek grafikával. A repülővel különböző légi trükköket is bemutathatunk, melyek segítenek az ellenfél lerázásában, illetve géppuskavégre kapásában, viszont cserébe fogyasztják a speciális erőnket, csakúgy mint a turbó.

A légicsatákban nem mindig egyedül kell megküzdenünk a gonosz ellen, számos esetben társaink is lesznek, akik többé-kevésbé önállóan tevékenykednek, de persze néhány tanáccsal is elláthatjuk őket a teendőkről. A játék másik nagy újítása, hogy nem csak repülővel száguldozhatunk, de bevehetjük magunkat a Zeppelinek lőtornyába is, és onnan is apríthatjuk az ellent..

Lesz többjátékos lehetőség is, ahol négy gép is egymásnak eshet a nagy kék ég alatt, és mint Microsoft fejlesztés, természetesen nem hagyták ki a Live kompatibilitást sem, ahol már 16-an lehetünk egy légtérben, hat különböző játékmódban. Persze biztosan lesznek letölthető kiegészítők is, de erről még nem árultak el részleteket a készítők.

Ha minden igaz, már ennek az évnek a végén röpködhetünk, én már nagyon várom.

kvízjáték

*nyerd meg a 3 tuningcsomag egyikét!

*számítógépház
+ processzor hűtő
+ HDD hűtő
+ optikai neoncső

Így játssz:

- keresd fel a w w w.pcguru.hu/jatek oldalunkat
- pontos adatokkal t ltsd ki a k telezı mezıket
- a kit lt tt jelentkezØsi lapot k ldd el az ott lÆtott utas tÆsok szerint

bek ldØsi hatÆridı:
2003 szeptember 9.

sorsolÆs:
2003. szeptember 10.

eredmØnyh rdetØs:
a k vetkezı szÆmban

a nyeremény:

3x tuningcsomag:

- SPIRE neon bar
- SPIRE H.disk flow cooler
- SPIRE budgetstream
- modemcom prime II

a kép nem csak illusztráció..

A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatóak.

PC GURU
kvízjáték

HITMAN 2

Csá!
A HITMAN 2-vel lenne egy kérdésem: mért nem megy fel a Win98-as gépemre lehet, hogy az a baj, hogy 1024x768-as a képernyő felbontás, nem tudom.
Előre is köszi!
Duracell

Beléd is!
Furcsa a kérdésed, de sajnos kevés benne a hasznosítható információ. A képernyő felbontása aligha lehet forrása egy installálási hibának, inkább a konfigurációban vagy az operációs rendszerben kellene keresni a megoldást. Ha a hardver, amit használsz nem felel meg a játék követelményeinek, akkor lehet, hogy már az installálásnál hibát fogsz visszakapni. Ha nincs telepítve valamely szoftveres összetevő (például a DirectX 8.1), akkor megintcsak előfordulhat, hogy nem megy fel a játék. Lehet a játék CD-je is hibás (karcos, repedt, túl koszos stb.), ekkor az olvasó nem tud szegény lemezzel mit kezdeni. A lehetőségek száma végtelen, de a probléma megoldásához több információra van szükség!
Midas

MEDAL OF HONOR

Hello!
Elakadtam a Medal of honor-ban,és ehhez szeretném kérni segítségeteket. Partraszálláskor, amikor követni kell a parancsnokot vagy kit, eljutunk két épülethez ahonnan lőnek. Hogy kell tovább jutni?
Előre is köszi.
Dorinus

Adjonisten!
Ha jól rémlik aknatölcsérről aknatölcsérre araszolva (és ezekben is mélyen lehajolva) sikerült továbbjutnom, sőt ezekből a gödrökből célozva, megfelelően precíz egér használatával ki is lehet lőni a rejtőzködő ellent. A végén ha jól emlékszem egy alagúthálózathoz érsz.
Beton

Én is elakadtam ennél a résznél, de én még a dróttkerítés előtt. A parancsnok azt mondja, hogy hozzak egy rudat, amivel a dróthálót fel lehet emelni, így amikor a géppuskaállások másfelé lőnek át lehet slisszanni alatta.

Midas

VICE CITY KÉRDÉSEK

Meglehetősen sok levél érkezett a Vice City rejtett csomagjainak fellelhetőségi helyeit firtató témában, így a probléma rövidre zárása végett az összes rejtett csomagot tartalmazó térkép megjelentetése mellett döntöttünk. Ám ezen felül is érkeztek kérdések a Vice City-ről, melyekre most összegyűjtve válaszolunk:

Sziasztok!
Lenne 1 kérdésem a Vice Cityvel kapcsolatban, ugyanis elakadtam egy küldetésnél. Asszem ennél: Cop lands (ez Lance Vancénél van). Kérlek titeket, hogy írjatok vissza vagy az újságba, vagy az e-mail címemre.
Előre is köszi: Egy NAGY CSODÁLÓTOK A Balatonról. :)
Máté
Ui: az újság k**** jó

Szia
Igen, ez kellemes kis feladat, melyben egy szigorúan őrzött kávézót kell felrobbantanunk a bevásárlóközpontban. Ám ahhoz, hogy ezt megtehessük, mindenekelőtt rendőrgúnyát kell szereznünk. A küldetés elején jelzett garázs környékén cirkálva szereznünk két csillagos besorolást (pl. egy rendőr elgázolásával), majd hajtsunk be a garázsba. Ekkor két rendőr automatikusan utánunk jön, ezzel máris megvan a ruhánk. Rendőrautót az épület mellett/mögött találunk, irány a pláza. Ha jót akarsz, akkor a felső szint északi végén mész be, így máris a célpontnál találod magad. A bomba felrobbantása után őrült rohanás majd száguldozás következik – érdemes kihasználni az épület melletti rendőrcsillagot – amit Pay'n'Spray-el fűszerezhetünk.
JuliuS

Kedves PcGuru szerkesztőség!
A gta3-ba, és a gta vice city-ben meguntam az autókat, nincs valami hely, ahonnan tudok letölteni?
Előre is kösz (jkl)%

Szia
Próbáld meg a www.vicekatun.try.hu, vagy a gtavice.tx.hu oldalakat.
JuliuS

Hello Guru
A júliusi PC Guru Mentőövében JuliuS írta, hogy a Vice City-ben ha lehajolunk a motoron fokozható a csúcssebesség, de melyik gombbal lehet lehajolni, és azt is írta hogy taxiban lehet túszokat lehet ejteni de hogy.
Légyszi, írjatok vissza.
Előre is kössz: Nyári Dani

Szia
A motoron alaphelyzetben a Num6 gombbal tudsz lehajolni. A túszejtés pedig a következőképpen történik: elvállalod a taxis küldetéseket, megvárod, míg beszáll valaki, majd kétszer egymásután gyorsan megnyomod a küldetés-gombot (alapesetben Caps Lock), vársz egy másodpercet, majd megnyomod harmadszor is. Összesen három túszod lehet.
JuliuS

Jó napot/reggelt/estét/éjszakát!
Lenne néhány kérdésem a Vice City-vel kapcsolatban.
1.Mi az az Enforcer és hol lehet találni?
2.Hogy lehet strandlabdával fejelgetni és hol találok ilyet?
3.Hogy lehet a taxiban túszokat ejteni?
4.Hogy lehet horgászni?
5.Hogy hálálhatnám meg ha válaszoltok?
-HaKi- voltam

Szia
(1) Enforcernek hívják a rendőrség terrorelhárító alakulatának (a S.W.A.T-nak) a buszát, mely a nagyobb rendőrkapitányságok parkolójában található, illetve ha kellően sok fát teszünk a tűzre, akkor hamarosan a nyomunkba is szegődnek.
(2) Fejelgetni Starfish szigeten, a villák úszómedencéjében található labdákkal lehet. Nekifutsz, erre felrepül, és utána már csak mindig alá kell állnod. (3) lásd fentebb. (4) Mondtam, erre nektek kell rájönni – amint beküldi valaki, közzétesszük. (5) A világban jártadban-keltetben ahol csak tudod hangoztasd, milyen jó kis újság a PC GURU.
JuliuS

NAGY BALHÉ CSOKOR

Kedves Guru Team!
Volna egy kis gondom "A nagy balhé"-val.Kicsit nehéznek találtam. Minden lopásnál és betörésnél, kiírja hogy tervet kell készítenie. (3 szerszám már megvan) Kérlek, segítsetek! Szeretnék programozni, de nem értek hozzá.:(Ha lehet kérlek, küldjetek egy web címet!
Gábor

Szia!
Ne haragudj, de nem igazán vettem az adást. Nagy balhé: igen, tervet kell készítened, erről szól a játék. Ajánlom figyelmedbe a főmenü "Oktatópálya" pontját, ebben színes, szagos, magyar nyelvű eligazítást kapsz a játék menetére, illetve a "Manual" könyvtárban található kézikönyvet (ehhez Acrobat Reader kell, találsz a korong Acrobat könyvtárában, illetve a GURU CD-n is). Programozás: jó terv. De mit szeretnél készíteni? Weboldalakat? Játékot? Felhasználói programot? Van vagy félszáz programnyelv, ha csak a legismertebbeket veszem, akkor is egy tucat. Ha konkrétabb terved van, szívesen segítünk - egyébként a GURU CD-n található Dark Basic és C++ rovatok például pont erről szólnak.

Hello!
Amit a 2003/7-hóban leadtatok teljes játékot a Nagy Balhét azzal lenne egy kis bajom! Amikor kiakarom rabolni a hotelt nem találom a:kb 1750az értéke és 5kg a súlyú tárgyat. Szerintem a páncél szekrényben van a földszinten de nem tudom kinyitni mert nincs olyan eszköz! Hol és mit kell elrabolni?
Remélem tudtok segíteni!
Kisrapec

Szia!
Igen, többek között a mackót is ki kell nyitni (1700$), de kell még hozzá cucc, pl. az első emeleten az ágyon a retikül, de a legfelső szinten van két rádió és két festmény is. Eszköz van, vehetsz a szerszámboltban - fúró kell neked. De eddigre már be kellett hogy járjad a várost, és kell lennie 11 emberednek és egy csomó cuccodnak - például kézifurdancsot találsz a nyomda mögött, egy padon, elemes fúrót pedig a laktanya előtti (nagykanyar, lejtő aljában) két zöld lépcsős toronyház közül a jobboldali tetején. De - kell még neked egy kasszafúró emberke is. Kettő is kínálkozik: Phil Lake, Sammy kocsmájában, illetve a Westend Villa szobalánya, Suzi Napkins. Utóbbi jobb, bár magasabb a bűnlajstroma és többet kér, így talán Phil jobban megéri (kell még mackós sokszor!) De - kell még neked új autó is, mert ketten már sokan vagytok a kis sárga bogárba. Ha a mozit is megcsináltad, kell lennie annyi zsének, hogy megvehesd az autókereskedőnél a Snower Publicio Family narancssárga csotrogányt, 750$, és 250 kg a teherbírása, ez kitart pár küldetésig. Ja, és nem árt tolvajkulcsot is magaddal vinned (ingyen a délkelet felé lévő konténerdepó épületének bal oldali mellékbejárata előtt, illetve 45$, vegyél négyet-ötöt, mert hamar tönkremegy!)

Helló Belló PC GURU íróinak gárdája!
Nos, térjünk a lényegre. Először is, a Nagy Balhé nevezetű játékban a szállodában nem találom azt bizonyos tárgyat amit ott feltétlenül össze kéne szednem (asszem 1765 dollá' vagy mennyi). És ezen kívül még azt szeretném kérdezni, hogy a neten van-e magyar nyelvű játékleírás a fent említett szórakoztató remek kis progiról???

Lécci rakjatok be a Mentőövbe, tudom, hogy sokan kérik ezt a hatalmas szívességet tőletek, de ők nem akarják igazán, bezzeg ÉN......
Hidi

Szia!
Bekerültél, gratula! Problémádra lásd Kisrapec levelére adott válaszom. Magyar nyelvű leírásról nem tudok, de ha tényleg ennyi vele a gond, összehozzuk...

Jó játékot
]{redenc

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Ha tudja valaki, hogyan lehet elérni (ha el lehet) a hatos körözöttségi szintet, megírhatná, mert eddig a környezetemben senkinek sem sikerült, pedig sok dologgal próbálkoztunk.
Köszi, Vacsi

Nos, ha keresel egy jól védhető helyet, és sikerül túlélned a közrendőrök, a SWAT, a helikopterek és Miami Vice-os barátaink rohamait, hamarosan megérkezik az FBI. Hidd el, néhány szövetségi terepjáró felrobbantása után már küldik is a hadsereget. Másik módszer, hogy az első haiti küldetésnél (Juju Scramble) a három csomagot úgy szeded össze, hogy közben nem gyűjtesz rendőrcsillagot – máris ott a hatos körözési szint.
JuliuS

Kedves PC Guru.
A Vice Cityvel kapcsolatos az autó kereskedésben megcsináltam egy táblát és megkaptam a Deluxot. A másodikkal is végeztem de egy autót nem találok, név szerint: Stretch. Kérlek küldjetek róla egy képet nekem.
Gergő

Szia
Képet nem küldök, inkább elmondom, hogy a Stretch a limuzin neve, melyet mindig megtalálhatsz a Starfish szigetén található rezidenciád lépcsőfeljárójának jobb oldalán.
JuliuS

Hello guru!
Ismét lenne egy negy gondom.....
Már az épületi küldetéseknél járok és nem találom azt a sz@r sztriptíz bárt!!! Nem tudnátok egy nagyon pontos leírást küldeni? Vagy ha megoldható, a térképen feltüntetett képet is.
Elöre is köszi
Egy régi olvasótok, Dávid

Szia
Bejelöltem neked a térképen – egyébként Pole Position Club a neve, a játékban úgy keresd. Valaki a bevásárlóközpontot és a gyakorlólőteret is kereste (bár a leveleiket most nem találom), azokat is bejelöltem.
JuliuS

Sziasztok
A Vice Cityben most vettem meg a Malibu clubot és a 2003/7 PCGuruban azt írjátok, 10.000-et kapok naponta, de én egy dollárt sem kaptam!? Ez miért van, előbb meg kell csinálni a küldiket?
Előre is köszike!
/Petya/

Szia
És már meg is válaszoltad magadnak a kérdést.
JuliuS

DRIVERCSERE

Hello!
Lenne egy kis gond a Geforce2 MX400-os kártyámban. Nemrég letöltöttem egy driver az nVIDIA.com-ról. Szebben is futottak a játékok, de ezután merültek fel a problémák! Textúrahibát ejtett olyan játékban, amibe eddig soha! Visszaraktam a régi porogramot és csodálkoztam, hogy még mindig vannak textúra hibák! A másik gondom pedig a Win.XP-vel van! Minden csak 60Hz-en fut! És nekem 800×600-ban nagyon sötét a kép de viszont 75Hz-en fut mit tegyek?

Üdv: Kolos

Tipikus Nvidiás probléma: a driverek bősége miatt a mezei felhasználó nem tudja, hogy melyiket is érdemes használni, ti. egy régi kártya lehet, hogy alkalmanként szebben megy az új driverekkel, ugyanakkor a bővebb feature-ök miatt néhány helyen hibázik is. Az Interneten előszeretettel dícsérik a legfrissebb drivereket, de legtöbbször elfelejtik elmondani, hogy a régebbi kártyákkal már nem biztos, hogy olyan szép eredményeket lehet elérni, mint az újakkal. Másrészt tipikus felhasználó-probléma: legtöbbször az új driver feltelepítése előtt elfelejti az ember fia (lánya) uninstallálni a régi drivert. Uninstall nélkül a régi driver nem fogja felülírni az új driver által a rendszerfile-okba égetett minden bejegyzést, tehát nem fog visszaállni az eredeti állapot. Harmadrészt a Windows Xp valóban hibázik a 3D-s alkalmazásoknál a képernyő frissítésében, de erre már van megoldás... több is. Egyrészt a 40.x-es driverekben már van frissítési állítás lehetősége (ami téged valószínűleg nem vigasztal), másrészt az Nvidia Refresh Rate Fix programocska feltelepítésével te magad állíthatod be, hogy milyen felbontásban milyen képernyőfrissítést használjon a Windows.

Midas

FLOPPY MEGHAJTÓ

Helló PC GURU!

Az a problémám a pc-m azt írja ki a memo test után, hogy "floppy disk fail(40)",még az ata megfordítása kihúzása után is.

Szia!
Másik kábellel próbáltad már? Sajnos a hagyományos kábelek elég sérülékenyek, egy rossz mozdulattal haza lehet vágni őket. Az is lehet, hogy a floppy meghajtód a rossz, ha teheted, akkor próbálkozz egy másikkal vagy vidd el egy ismerőshöz kipróbálni.
A legrosszabb eset persze az, ha az alaplapi csatlakozás rossz, ebben az esetben le kell mondanod eme "hasznos" eszköz alkalmazásáról.

Üdv
Midas

MIT VEGYEK HALF LIFE-HOZ?

Helló!

2 óriási problémám van, ezekre kérnék egy kis segítséget!

1. szeretnék egy új számítógépet vásárolni, de nem tudom, hogy milyen alkatrészekből építsem meg. A gépet leginkább játszásra használom, és egy olyan gépet szeretnék, amellyel nem lesznek problémák legalább 1-1,5 évig! Nekem tulajdonképpen egy alkatrész összeállítási lista kellene, hogy minél jobb gépet tudjak összerakni. Durván 150000 Ft-ot szeretnék erre az egész dologra költeni (ház, proci, hűtővent., cd-rom, memória, 60 GB-os vinyó és videókártya). Ehhez kérnék tőletek tanácsot, hogy ezek az alkatrészek milyen márkájúak, típusúak legyenek.

2.Mi igaz abból a hírből, hogy a Half-life 2 fejlesztése közben olyan hibát követtek el, amelynek az lesz a következménye, hogy nem fog csak ATI kártyával tökéletesen működni a játék?
Remélem mihamarabb válaszoltok!

Előre is köszi!
Tisztelettel Bodnár Péter
UI.:Király az újság!

Szia

1. Ha behatárolt a rendelkezésre álló pénzösszeg, akkor szerintem AMD-t érdemes venni. Az Nforce2-es alaplapok most a legjobbak a piacon, az Epox, Chaintech vagy Gigabyte lapjai szinte bárhol megvehetők, van rajtuk 6 csatornás audió, USB 2.0 és esetleg SATA vagy LAN. Egy Barton magos Athlon szintén nagyon jó választás, egy stabil, gyors rendszert kapsz végeredményül. Videokártyára édemes lesz kicsivel többet költeni, ATI 9500Pro vagy Geforce FX 5600 most a legjobb -és megfizethető- a kínálatból. Memóriát legalább 512Mb-ot (333/400 Mhz) vegyél, minimum ennyi kell, hogy egy Windows XP-vel jól elfussanak a játékok.

Winchesterek közül természetesen 7200-as Seagate, IBM vagy WD (ha marad rá pénz, akkor 8Mb cache-el). Ha hosszabb távon gondolkodsz, akkor ne sajnáld a pénzt egy jó házra sem, hiszen egy 350/400W-os táp egy könnyen szerelhető dobozban behozza az árát (Pl.: Chaintech, Enermax)

2. Ha lesz is ilyen volumenű hiba a Half Life végleges verziójában (amit kétlek), akkor azt igen gyorsan javítani fogják. Egy olyan hiba, mely a játékos társadalomnak több mint a felét érinti, nem maradhat benne egyetlen játékban sem, hiszen akkor a kiadó elesik egy rakás bevételtől. Persze bármilyen játék kiadása után előjöhetnek kisebb-nagyobb hiányosságok, de ezekre szokták megjelentetni a patch-eket.

Üdv
Midas

MEDIA PLAYER

Kedves Pc Guru!

A segítségeteket szeretném kérni!
Proplémám(im):
1. Windows XP op rendszert használok és a gond a következő: olyan mintha elfelejtené frissíteni magát, vagyis pl. megnézek valamit média playerrel, vagy radlight-tel és utána a 2-3. alkalommal már nem nyit meg semmit, mert hogy (megnéztem a feladat kezelőben) már fut és nem is egyszer hanem többször! Olyan mint ha nem venné észre hogy már bezártam. Ez mitől lehet?
2. A gépem P4 2000 MHz, 512Mb Rambus, Inno3d Gf4 ti 4200 128 Mb , Abit Th7 II. A gondom az hogy: 1. Az alaplap szerint a proci hőfoka 55 fok (bekapcsolás után). Ez szerintem magas. Vagy normális? Olyat is hallottam hogy nem pontosan mér az alaplap? 2. Honnan tudnék biosfrissítést szerezni mert ugyanis szeretnék egy kicsi +t a gépből kihozni. Csakhogy az alaplap nem engedi csak 1.7 ig emelni a feszkót.(na meg persze ilyen hőfok mellet) Egyszer már volt frissítve a driver.hu-rol és IGY engedi ezt is mert azelőtt csak 1.65-isg lehetet. Szerintetek meddig lehet húzni? A proci Northwood magos 512 L2-ös.
3. Ez az alaplap mekkora winchestert kezel le maximum?

Válaszaitokat előre is nagyon köszönöm!
Tisztelettel: Mézga

Szia!
A player problémát talán a kodekek okozzák. Lehet, hogy túl sok van fönn feleslegesen, ezért a lejátszóknak némileg gondot okoz a futás (és a Windows sem igazán szívleli a káoszt... még annak ellenére sem, hogy sokszor ő okozza). Próbáld leszedni a kodekeket, majd csak a legfontosabbakat telepítsd fel (legújabb DivX, AC3, Nimo...). Ha így sem megy, akkor a player reinstallja talán segít, ami Media Player esetében termékfrissítést is jelenthet.

A processzor hőfokát sokszor az alaplap sem tudja pontosan megtippelni, így nem biztos, hogy az a valódi adat. Azt sajnos nem írtad, hogy ezt a hőfokot tuninggal vagy anélkül mérted-e, mindenesetre az 55 fok nem sok akkor sem, ha az a valódi érték. Én igazából 60 fok fölött aggódnék... illetve szereznék egy hatékonyabb hűtőt a processzorra illetve a számítógépházba.
A 2.0A-s Northwood-ból elég könnyen ki lehet hozni 1,7V-on akár még 2500-2700 Mhz-et is, persze csak akkor, ha megbízható és jó minőségű RAM-ot teszel mellé.
Az, hogy az alaplap nem tudja a feszültséget 1,7V fölé emelni nem annyira probléma, hiszen ahogy a feszültséget emeled, úgy a hőmérséklet is emelkedik, márpedig sejtésem szerint 1,8V környékén már a hagyományos léghűtések kevesek a processzornak.

Üdv
Midas

GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok

Lenne pár kérdésem elsősorban gépfejlesztés ügyben. A legfontosabb kérdésem hogy szerintetek mikor lenne célszerű, mert beszéltem számomra 2 fontos számítástechnikai emberrel és pont az ellenkezőjét mondták. Az egyik hogy mindenképpen várjak szeptember végéig mert jön az Opteron proci és az leviszi majd az Athlon árakat a másik meg azt mondta hogy mindenképpen augusztusba vegyem meg maximum mert összel kicsit feljebbmennek az árak. Szóval a legfontosabb hogy mikor, de az is egy kicsit hogy mit érdemes, ha kb másfél de inkább 2 évre le szeretném tudni a gépfejlesztés témát.

De hogy kicsit képbe legyél, jelenleg Epox alaplap 1700 és Athlon proci 256mb memória g4 mx 440 64 mb videokártya és tervbe van 2600os proci 512 memoria Ati 9700 /sima vagy pro még nem tudom/ de alaplapba teljesen tanácstalan vagyok. Te mit ajánlanál mert én úgy gondoltam hogy ha maximálisan ki szeretném használni akkor nforce2-es chipeset kéne./azért ne egy csillagászati árut ajánlj hogy az mindent tud és tök jo hanem valamilyen huszon kategóriát/nekem semmisem kell rá integrálva.

Jöjjön a 2. fontos kérdés. Teszerinted megéri majd beruházni a szerintem csillagászati áron érkező Opteron prociba vagy még kevés játék tudja majd kihasználni a benne rejlő lehetőséget a másik része a videokártya láttam kezdenek beszivárogni a 256megás kártyák megéri vagy elég a 128 és Teszerinted sima 9700 vagy pro? Egyáltalán egy játék közbe mi a fontosabb a proci vagy a videokártya? Persze erre biztos azt fogod írni már ha visszaírsz sőt ha egyáltalán elolvastad idáig hogy mindkettő de mondjuk majd egy doom3 alatt mi fog jobban izzadni? Már csak egyetlen kérdésem maradt kb egy hete vettem egy videot rákötöttem a gépre és minden szép és jo csak azt szeretném kérni hogy 2-3 mondatba írd már le légyszives hogy hogyan lehet kiküldeni a képet a tévére /regisztrált tv tool megoldható/ mert a vezeték mit adtak a videokártyához az semmi esetre sem jó a videóhoz valamilyen átalakító kéne csak nem szeretném felesleges költségekbe verni magam így inkább tanácsot kérek.

Előre is köszönöm, ha visszaírsz.
Csaba

Hello!

Szép, hosszú levél, köszönjük a bizalmat és sok-sok (más kérdésekből hiányzó) információt! :-) A felvetett témáról topicok tucatjai szólnak az Interneten, én ezeknek egy "kivonatos" változatát írom most le, hogy mindenki okuljon belőle.

Aki megveszi a borsos áron érkező legfrisebb hardvereket, az megérdemli. Egyrészt az új konstrukciókban lehetnek rejtett hibák (melyeket csak később javítanak ki), másrészt az áruk horribilis, harmadrészt azok a programok, melyek kihasználják az új eszközök erőforrásait csak hónapokkal később érkeznek. Ha tehát egy opteront akarsz venni még az idén, akkor mélyen a zsebedbe kell nyúlnod és nem biztos, hogy a jelenleg piacon levő programok kihasználják az újdonságait.

Ez nagyrészt igaz a videokártyára is, bár a 9700-as széria nem új gyerek, azonban az ára még mindig az egeket verdesi. Mindenesetre ha ATI-t veszel, akkor a Pro verziót válaszd, szinte minden tesztben jobb eredményeket produkált a normál változatnál. Jó alternatíva lehet az 5600 vagy 5800-as Geforce Fx, teszteredményekben hasonló eredményeket fogsz látni, mint az ATI 9500/9700 esetében.

Az alaplap tekintetében én megmaradnék az Epox-nál, nagyon jó márka és igen stabil (a te igényeidnek például a 8RDA). Szóba jöhet még a Chaintech és a Gigabyte is, persze csak akkor, ha nem akadály a pénz. Spórolósabbaknál jöhet az Abit vagy az MSI Nforce2-es változata, bár korántsem olyan megbízhatóak, mint az előbbiek. Éppen ezekben a hetekben jelentek meg a VIA KT600 chipsettel szerelt lapok is, de az első teszteredmények alapján csak az Nforce2 egy ellenfelének tűnik, nem trónfosztónak.

Két évre előre gondolkodni számomra kicsit furcsa, hiszen olyan gyorsan változnak az architektúrák, hogy talán már egy év múlva el fogod szánni magad egy cserére... ahogyan én is teszem mindig. Nem rábeszélni akarlak az én szokásaimra, de én inkább egy olcsóbb, ugyanakkor kiforrottabb hardver választok és egy év múlva elgondolkozok a cserén. Ha te mégis megmaradsz a kétéves időintervallumnál, akkor viszont kénytelen leszen mélyebben a zsebedbe nyúlni.

Ha konkrétan a Doom3 érdekel, akkor egy profi videokártya kell hozzá, de az is csak akkor ér valamit, ha a processzorod túllépte a 2Ghz-et. A kábellel kapcsolatos tanácsom: valószínűleg a videokártya kábelje RCA, míg a videódon ilyen bemenet nincs, csupán a hosszúkás SCART csatlakozó helyét látod. Ha a kábeledet beviszed egy elektronikai alkatrészeket forgalmazó boltba és elmondod, hogy milyen bemenete van a videódnak, akkor biztosan kapsz olyan átalakítót, ami neked kell... jobb boltokban még tanácsot is adnak hozzá.

Üdv
Midas

CSÖKKENŐ HELY A MEREVLEMEZEN

Tisztelt PC GURU!

Egy különös gonddal kell hozzátok fordulnom: kb 2hete feltelepítették a windows xp-t, ekkor még volt 500mb szabad hely a C: meghajtón. Két nap múlva kaptam internetet. Már akkor feltűnt, hogy csak 400 mb maradt a meghajtón.

Föltelepítettem pár letöltött programot. Nem a C: meghalytóra telepítettem és nem is oda töltöttem le a progikat. (win rar, panda antivirus, messenger frissítés). Ekkor már csak 280mb szabad hely volt. Ezt már nem bírtam tétlenül nézni és futtattam víruskeresőt, töredezettség mentesítőt meg kitöröltem a temp mappa tartalmát. Ekkor már megint lett 402mb szabad helyem. Két napig ez így is maradt. Egy barátom megkért írjam fel neki a Bakta rider I-II-t cd-re. Örömmel vállatam, csakhogy nem volt fent cdíró program.

Nekiálltam és letöltöttem a nérót. Ennek se volt semmi köze a C:-hez. De miután fölraktam a C:-ről eltűnt 3.0-mb hely, Ezután felraktam az easy cd creatort azt se a C:-re de már megint eltűnt 69 mb. Uninstall mind a kettő ekkor nem hogy visszajött ez a hely még eltűnt 2-2 mb. És ez akármit telepítettem vagy töröltem így ment és az előbb leírt módszerek sem segítettek. 2-3 napja még attól is elment a hely hogy újraindítottam vagy bekapcsoltam a gépet. És ez addig így ment míg ma csak 159mb szabad hely van. Mindent kipróbáltam már amit írtam meg még scandisceztem is.

A segítséget előre is köszönöm!
Hajdinák Péter

Hali!

Ezen ne aggódj, nem vírus vagy egyéb hardver-esetleg szoftverhiba miatt lesz egyre kevesebb szabad hely a winchesteren. Tudom arra gondolsz, hogy ha egy másik partíciót jelölsz ki a program telepítéséhez, akkor a programnak a C meghajtót nem kellene bántania, de ebben tévedsz. Amikor egy programot installálsz, akkor a Windows a saját könyvtárában levő (ami ugye alapértelmezésben a C) registry állományokat frissíti, továbbá a rendszerfile-okhoz hozzáad. Ez alkalmanként csak néhány Mb terület elvesztését jelenti, de néha több tucatot is. Ezek a bejegyzések és módosítások egy része a program uninstallja után is megmarad, ezért ilyen módon nem igazán tudsz helyet spórolni a C meghajtón. Amikor a partíciókat létrehozod, akkor erre figyelned kell, egy Windowx XP esetében legkevesebb 3Gb területet fönn kell tartanod C meghajtónak, amiből installálás után közel 1 Gb-ot fogsz elveszíteni.

Üdv
Midas

HARDVER HÍREK

ÚJ CSÚCSTARTÓ A MEMÓRIA SEBESSÉG VERSENYBEN

A GEIL cég nem csak az igényes csomagolásaival győzheti meg vásárlóit. A cég nem egyedüliként ugyan, de árulja dual channeles üzemmódhoz bepróbált és garantált memória párosait, ami viszont már kiemelkedő, az a teljesítményük. Az új modulok DDR500-as, illetve DDR533-as időzítéssel kerülnek piacra. A chipek 3.5 ns időzítésűek, és az 500-as esetében a Cache Latency (CL) 2.5-7-4-4, ugyanez az 533-asnál 3-8-4-4. A hűtés érdekében réz bordákkal látták el a memóriákat, valamint a LifeTime garancia is elég vonzó ajánlást jelenthet a tuning barátoknak.

GIGABYTE ÚJDONSÁGOK A KÖNNYEBB TUNINGÉRT

A Gigabyte két új technológiát jelentett be, melyek az általuk gyártott alaplapok könnyebb és biztonságosabb tuningolását hivatottak elősegíteni. A két új eljárás neve valahonnan ismerősnek tűnik! Az első elnevezése C.I.A., azaz CPU Intelligent Accelerator. Mint a név is mutatja ez a technológia a processzor tuningolását könnyíti meg.
A gyártó szerint ezzel a módszerrel, sokkal stabilabb és biztonságosabb tuning érhető el. Az alaplap az operációs rendszer betöltésekor ellenőrzi a gépet és megvizsgálja, a CPU milyen órajelet tud biztonságosan elviselni. Amikor programokat futtatunk a C.I.A. figyelemmel kíséri a program erőforrás igényét, és automatikusan gyorsít a processzoron, mely a számolás-igényes alkalmazások (pl. 3D játékok) futtatása közben így a maximális teljesítményt tudja leadni. A szoftver futtatását követően a rendszer visszaáll alapállapotra, így kímélve gépünk CPU-ját. A második technológia neve M.I.B. azaz Memory Intelligent Booster lett.

A technológia a memóriák sávszélességének növelésére hivatott, méghozzá, a működő képesség maximális biztosítása mellett. A hivatalos közlemény szerint 10 százalékos sávszélesség növekedés érhető el a M.I.B.-et használval. A állítása szerint az alaplap úgy tudja a memóriák késleltetési idejét csökkenteni, hogy az nem veszélyezteti a rendszer stabilitását. A késleltetési idő csökkentésével felgyorsul az adatforgalom a memória és a processzor között, így az egész rendszer profitál a M.I.B. üzemeléséből.

AZ NVIDIA BELEHÚZ

Hivatalos sajtóközleményben tudatták a világgal az illetékesei, hogy az augusztus 14-17-ig tartó, Dallasban megrendezésre kerülő QuakeCon rendezvény hivatalos grafikus processzora a GeForce FX 5900 Ultra lesz. A világ egyik legnagyobb multiplayer partiján a szerencsések kipróbálhatják az id Software új játékát, a Doom 3-mat is, mely természetesen GPU-ját tartalmazó gépen fog futni, ezzel is demonstrálva annak erejét. Az NVIDIA-nak lássuk be szüksége is van a demonstrációra, mivel drágább kártyáinak vevői elsősorban a hardcore játékosok kerülnek ki.
Ők azok, akik minden cseppnyi teljesítmény kihasználnak, hogy kedvenc játékuk még gyorsabban, zökkenőmentesebben fusson, ezzel is növelve győzelmi esélyeiket.

DIGITÁLIS KAMERA BEÉPÍTETT JÁTÉKKAL

A Benq új, 2,1 Mpixeles digitális kamerája a már megszokott ezüst színben, formatervezett külsővel jelent meg a piacon. A 2048x1536 felbontású képek készítésére alkalmas kamera, 16MB beépített memóriával rendelkezik, mely SD/MMC memóriakártyákkal tetszés szerint tovább bővíthető. 4x digitális zoomja lehetővé teszi a távoli vagy apró tárgyak egyszerű, élvezhető fényképezését, és csakúgy, mint a legtöbb digitális kamera a DC3410 is használható webkameraként illetve rövid film rögzítésére. Mindemellett diktafonként is alkalmazható a kis masina. 1,5” színes TFT kijelzőjén a kész képek azonnal megtekinthetők, de emellett a kijelző új funkciót is ellát. Hogy mi is ez? A digitális kameráktól eddig szokatlan módon, ebben a kamerában beépített játék is található, így az, egyetlen percre sem hagyja unatkozni tulajdonosát. De az újításoknak ezzel még nincs vége, a Benq újdonsága ceruzaelemek helyett Lithium-ion akkumulátorral működik, mely USB portról és adapterről egyaránt közvetlenül tölthető. A csomagban található Q-link software segítségével a memória tartalma könnyedén lementhető.

BŐVÍTI TERMÉKPALETTÁJÁT A CODEGEN

Két új hangfal szettet hoz forgalomba a cég, melyek közül a nagyobbik az SP-1200A.
Ha beülünk egy moziba egy jobb akciófilmre, igencsak fontos szerepet játszik a hang. Otthon a tévé előtt ugyanaz sokkal unalmasabb, mint a moziban, és ennek nemcsak a sokkal kisebb képernyő, hanem a nagyságrendekkel gyengébb hangzás is az oka. Nem csoda hát, hogy az otthoni mozizás, de még egy számítógépes játék élményéhez is komoly hangrendszer szükséges - és ahhoz, hogy számítógépünkön is megfelelő minőségben élvezhessük a DVD nyújtotta lehetőségeket, be kell ruháznunk egy 5.1-es hangrendszerre. Ha azonban nem kívánunk vagyonokat költeni rá, a számítástechnikában jól ismert gyártók kínálatában is találunk drágább társaihoz hasonló minőségű rendszereket. Úgy, mint pl. a Codegen legnagyobb tagját, az 1200A-t. A hatalmas, ám dísztelen doboz nem sokat árul el a belsejében rejtoző értékből. A készlet tekintélyes súlya már némi utalás a hangfalak minőségére, ezek mindegyike ugyanis fából készült, méretükből adódóan pedig, inkább állványra illenek, mint a monitor mellé. A hat komponensbol álló együttes 2 szatellit, 2 surround, 1 center és egy mélysugárzót foglal

magában. Teljesítménye csatornánként 15W illetve a 40W-os mélysugárzó. A mélysugárzón állíthatunk a mélyhangok erősségén, és választhatunk 2.1-es hangzást is. Egy ilyen minőségű szett természetesen nem lenne teljes távirányító nélkül, annál is inkább, mert nem biztos, hogy kézre esik a hatalmas és igen mély subwoofer, amely a kezelőszerveket is magába foglalja. A távirányítón állíthatunk a hangero mellett a magas és a mély hangszínen, külön-külön is.

A kisebbik Codegen az SP-622 névre hallgat. Az SP-622, mely egy 2.1-es hangfal-készlet, cseresznyefa színű dobozban került forgalomba, így ízléses kiegészítője lehet egy hasonló színvilágú otthoni vagy irodai bútornak egyaránt. A mélynyomó teljesítménye 20W, a szateliteké 10-10W. Az ára annyira kedvező, hogy az emberben óhatatlanul felmerül a kérdés a láttán, vajon valóban jó minőségű termékkel áll-e szemben, de erre a Codegen márkanév biztos garanciát nyújt. Összeszerelése nem igényel különösebb technikai felkészültséget, installálása egyszerű. Elsősorban azok számára készült, akik feleslegesnek érzik beruházni egy 5.1-es hangfal-készletre, vagy helyük, terük nincs hozzá, mégis jó minőségben szeretnének zenét hallgatni vagy a játékok hangeffektjeit élvezni.

Codegen RF9019, az optikai, rádiós egér. A számítógépházairól jól ismert Codegen most új termékkel jelent meg a termékpalettáján, egy szürke, optikai, rádiós mouseval. Formatervezett külsővel és az irodai-, valamint otthoni munkát (szövegszerkesztést, táblázatkezelés és internetezést, játékot) megkönnyítő 5 gombbal és egy görgővel látták el tervezői. Legfontosabb tulajdonsága a 800 CPI-s érzékenysége, ami kb. 30 cm/s mozgatási sebességet jelent. Dobozában megtalálható az egérhez tervezett töltő, 2db újratölthető elem, valamint egy USB/PS2 átalakító. Megjelenése, minősége felveszi a versenyt a piac hasonló kategóriás egereivel. A termék Windows XP kompatibilis.

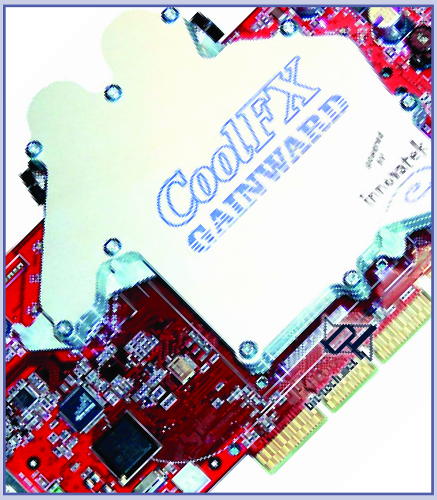
PASSZÍV HŰTÉSŰ HÁZ A ZALMAN MEGOLDÁSAI KÖZÖTT

Ismét újat mutat az extravagáns és ugyanakkor extra alacsony zajszintű hűtési megoldásiról elhíresült koreai cég. A meglepetést egy olyan, teljes értékű számítógépház jelenti, melyben még a 300 Wattos tápegység is nélkülözi a ventilátorokkal meghajtott légkeringetést, ehelyett, az összes hőtermelő egység – gondolok itt az alaplap hídjaira, a grafikus motorra és a processzorra is –, egy úgynevezett “hőcső” (heatpipe) megoldással vezeti el a nem kívánatos hőenergiákat az említett helyekről.

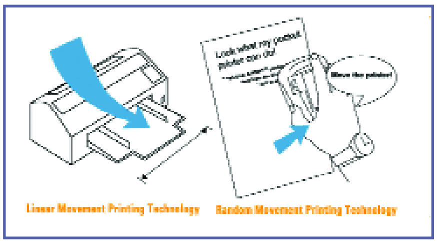
A processzor ilyen jellegű hűtési megoldásának teljesítménye, a tervezők szerint, elegendő, akár egy 3 GHz-es P4-es hidegen tartásához is. Mindent egybevéve, a ház nem lesz a lanparty rajongók nagy kedvence, miután a hővezetés, hőleadás megoldása végett az építmény önsúlya meghaladja a 21 kilogrammot.

GAINWARD FX 5900 ULTRA VÍZHŰTÉSSEL

Tuning-mániásoknak igazi csemegét jelenthet a kínálatában található, vízhűtéssel ellátott FX 5900-as videokártya. A GPU és a 2.2 ns DDR memória hűtését az Innovatek bordája biztosítja. A processzor védelmében a kártya, még számos védelmi és kényelmi funkciót felvonultat, melyek akár a teljes hűtőrendszer eltávolítása esetén is megvédenék a károsodástól az eszközt. Természetesen, ezekre a funkciókra vajmi kevés szükség lehet, a vízhűtés biztonságát és teljesítményét figyelembe véve. A kártya nyugati online boltokban már megrendelhető, ára 525 Font.



MOBIL HÍREK



NYOMTATÓK MOBILOKHOZ

Mostanában egyre több hír érkezik a kamerás mobilokhoz szánt kiegészítőkről. Néhány típushoz már külön vaku kapható, most pedig olyan szerkezetekről érkezett hír, amelyekkel papíron is meg tudjuk jeleníteni a beépített fényképezővel készített alkotásainkat.
A japán Fuji szerkezete, amelyet NP-1 néven hoznak forgalomba, előreláthatólag még az év vége előtt, ugyanannyira mobil lesz, mint maguk a telefonok. Elemről fog üzemelni és a kinyomtatandó képek adatait is infravörös porton keresztül kapja, így működtetéséhez nem kell kábeldzsungeleket magunkkal cipelnünk. A gyártó nagy reményeket fűz a fotónyomtató sikerességéhez, főleg, hogy egyre inkább terjednek az akár egy megapixelnél is jobb felbontású kamerával szerelt mobilok. A fogyasztói ára körülbelül negyvenezer forint körül várható.
A másik érdekes készülék a PrintDreams cég boszorkánykonyhájában készül és a PrintBrush nevet kapta. A készülék méretre a néhány évvel ezelőtti „izmosabb" mobilokkal tartozik egy súlycsoportba, magassága kb. 15 cm, térfogata kb. 300 köbcenti (ez nagyjából háromszorosa egy mai mobilnak) és 350 grammot nyom. A nyomtatás külön érdekesség, ugyanis nem beépített papírra történik, hanem Bluetooth segítségével áttölthetjük az üzeneteinket vagy WAP tartalmakat a készülékbe, majd elég elhúzni szinte bármilyen papír fölött, miközben a készülék szépen „összepiszkítja" a lapot, ami felett mozgatjuk. Sőt a készülék még arra is képes, hogy ellensúlyozza a kéz remegéséből eredendő hibákat, így javítja a kinyomtatott kép minőségét. A készítők a későbbiek folyamán további méretcsökkenést is elképzelhetőnek tartanak, így még inkább javítva a nyomtató hordozhatóságát.

NAPOZÁSKÖNNYÍTŐ MOBILOK

Egy japán elektronikai cég, a Magnica egy tokiói rendezvény kapcsán mutatta be a mobilokba szerelhető fényérzékelőjét. A parányi alkatrész (nagyjából rizsszem méretű) a fényt 270 és 410 nanométer között érzékeli, vagyis mind az UV-A, mind az UV-B sugárzás mérésére képes.
A pletykák szerint a fejlesztést egy nagy mobilgyártó rendelte, amelyet a Magnica egyelőre nem akart megnevezni, így valószínűleg már nem kell sokáig várnunk, míg az ezzel szerelt telefonok megjelennek a piacon.

A szakértők szerint a mai világban nagy sikerre számíthatnak az ilyen készülékek, hiszen a fejlett világban egyre többet riogatnak minket a napsugarak káros (és erősödő) sugaraival, a táguló ózonlyukkal (ami a legfrissebb kutatások szerint éppen szűkül), meg persze az ezzel kapcsolatos bőrrákkal. Egy ilyen mobillal viszont mindig meg lehet mérni az aktuális sugárzást, és annak tudatában lehetne tovább napozni.

PÁPAI SMS-EK

Egyre több országban érhető el az a szolgáltatás, amelynek keretében az előfizetők minden nap egy-egy SMS-t kapnak, amelyben II. János Pál pápa beszédeiből vett rövid idézeteket olvashatnak.

Az olasz Telecom Italia Mobile ügyfelei már január eleje óta előfizethetnek erre a szolgáltatásra, amely a felmérések szerint egyre népszerűbb a fiatalabb korosztály körében. A SMS-ek értelemszerűen olasz nyelvűek, és havi szinten körülbelül 1000 Ft-ba kerülnek. A lehetőség ma már angol nyelven is elérhető az erős katolikus hagyományokkal rendelkező Írországban, sőt nemsokára a brazil mobil-előfizetők is olvashatják azokat portugál nyelven.

DIGITÁLIS TV

Nemrégiben már beszámoltunk olyan mobilról, amelyik képes az egyszerű földi sugárzású televízióadások vételére, a japán NEC most még ennél is tovább lépett. A nemrégiben bemutatott prototípusuk ugyanis már a digitális adások vételére is alkalmas.
A még meglehetősen kezdeti stádiumban leledző készülék már működik, de sok szolgáltatást még egyáltalán építettek bele. Például lesz lehetőségünk az adásokból részleteket felvenni, vagy a reklámokban látott termékeket egyetlen gombnyomással megrendelhetjük.
A gyártó nem kapkodja el a készülék piacra dobását, hiszen még az adások is csak ez év végén indulnak be Japánban, így először 2005-ben foghatjuk kezünkbe az addigra felturbózott mobilt.

BEINDULT AZ ELSŐ EDGE-SZOLGÁLTATÁS

Az Amerikai Egyesült Államokban a közelmúltban beindult az első kereskedelmi EDGE (Enhanced Datarate for Global Evolution) szolgáltatás. A Cingular Wireless mobiloperátor által beindított EDGE egyelőre még csak Indianapolis területén érhető el, de persze az ígéretek szerint nemsokára az egész ország területén igénybe lehet majd venni.
Az Cingular Wireless EDGE szolgáltatásának segítségével az egyszerű GPRS (General Packet Radio Service) adatátviteli sebességének nagyjából háromszorosát lehet elérni, maximális sebessége kb. 170 Kb/s, átlagosan persze ennél kevesebb.
Értelemszerűen az új technológia használatához megfelelő készülék is szükségeltetik, amiben egyelőre nem dúskál a piac, de például a Nokia 6200-ás telefonja képes EDGE hálózatokban működni.

KÉPERNYŐ-HANGSZÓRÓK MOBILOKBA

Jónéhány hónapja lehetett hallani a hírekben egy olyan újításról, amelyben az LCD monitorok teljes felülete szolgált volna hangszóróként. A SoundVu technológia lényege, hogy piezo elektromossággal rezgésbe hozzák a monitor lapját, amely viszont a levegőt rezegteti és így hanghullámok jönnek létre. Ráadásul a készítők minden fórumon ecsetelték, hogy az így elérhető hangminőség rendkívüli magasságokban leledzik, ezért örök időkre elfelejthetjük a monitor mellé ültetett mini-hangszórók dobozhangját. Persze az elmélet mindig szép, csak sajnos még működő szerkezetet nem láttunk még ebben a műfajban, így még mindig gyermeki kíváncsisággal várjuk az első tesztkészülék megérkeztét.

De most nem is ez a lényeg, hanem, hogy az Authentic nevű cég bejelentette, hogy licenszelte a technológiát és elkészítette a mobilokba és kézi számítógépekbe is beépíthető kicsinyített változatot, amelynek prototípusát a szerencsésebb kiválasztottak már meg is tekinthették. A cég állítása szerint nemsokára már a kereskedelemben is kaphatóak lesznek az ilyen kijelzővel szerelt 2,5. és 3.generációs készülékek.

EGYRE TÖBB SMS A VILÁGBAN

Bár többen már temették az SMS-t az MMS megérkeztével, de úgy látszik a félelmeket egyelőre nem támasztják alá a statisztikák, ugyanis a világban küldött SMS-ek száma töretlenül ível fölfelé – sőt a szolgáltatók nem kis erőfeszítéseinek hála mostanra már kezdi meghódítani az Egyesült Államokat is. Ez utóbbiak mennyisége egy év alatt több mint négyszeresére nőtt: 2002 decemberében már több mint egymilliárd SMS-t küldtek az USÁ-ban, míg egy évvel azelőtt még alig 250 milliót. Ez nagymértékben annak köszönhető, hogy az ottani operátorok – kis hazánkhoz hasonlóan – TV-műsorok segítségével bírják rá a mobilosokat ilyen üzenetek küldésére.

NŐ A MOBIL JÁTÉKOK NÉPSZERŰSÉGE

Tudtak valamit, akik azt mondták, hogy a mobilok következő nagy fellendülését a játékok fogják elhozni, a számok legalábbis ezt bizonyítják. A www.in-fusio.com a világ egyik legnagyobb mobilos játékbányája, az utóbbi években igen szép fej-

lődést tudhat maga mögött. Az alig két éve beindult szolgáltatás ma már majdnem 3,5 millió regisztrált előfizetőt tudhat magáénak, és minden ötödik másodpercben egy újabb jelentkező érkezik, miközben több mint 7 millió játékot töltöttek le tőlük.

Az egyszer regisztrált tagok újabb és újabb pályákat tölthetnek le kedvenc játékaikhoz, illetve játszhatnak egymás ellen is, vagy SMS-ben felküldhetik legjobb eredményeiket a központi szerverre. Ilyen SMS-ből egyébként már több mint 35 millió érkezett a cég fennállása óta.

ÚJRA NÉPSZERŰEK A SONY ERICCSON MOBILOK

A Sony és az Ericsson mobilrészlegének egyesülése után az a nem kis fiaskó érte az új céget, hogy kevesebb mobilt értékesítettek, mint azelőtt a két cég külön-külön, ami a kicsit fantáziátlan készülékeknek is köszönhető volt (egyéni vélemény). Egy közelmúltban készült felmérés szerint a cég már nem szerepelt a világ öt legnagyobb gyártója között! De az elmúlt évben beleerősített a csapat és sorban dobták piacra a jobbnál-jobb telefonokat, aminek persze meg is lett az eredménye. Csak az elmúlt negyedévben 6,7 millió Sony Ericsson mobil talált gazdára, ami 34 százalékos növekedés az elmúlt év azonos negyedévéhez képest, így a cég megkezdte útját vissza a legnagyobbak közé.

Yeti

MOBIL KAPCSOLATOK

KÉZBEN TARTOTT KOMMUNIKÁCIÓ

A felgyorsult kommunikációs sztráda napról-napra újabbnál-újabb vívmányokkal segíti mindennapi munkánkat. Ahogy fejlődik a technika, az adatátviteli berendezések egyre kisebbek lesznek, és egyre többet tudnak.
Mi történik akkor, ha valaki vonaton ülve szeretné a megszokott munkáját végezni?
Előveszi a laptopját, vagy Pocket PC-jét, csatlakoztatja a mobilkészülékét, fellép az Internetre, letölti a munkahelyének szerveréről a szükséges információt, és máris dolgozhat, mintha csak az irodájában ülne. Persze, nem kell ennyire messzire menni, mert lehet, hogy csak annyi a vágyunk, hogy csupán hozzájuthassunk a telefonon fellelhető smsekhez, képüzenetekhez, esetleg fényképeinkhez, vagy telefonszám jegyzékünkhöz. Nézzük meg, mi is kell hozzá, hogy mindezt pár pillanat alatt megvalósíthassuk!

Nos, egy számítógépre, egy mobiltelefonra, valamint az ezek összeköttetését biztosító eszközre biztos hogy szükségünk lesz. Itt több lehetőség közül választhatunk, így például, BlueTooth, infravörös, soros, vagy akár USB kiegészítők segítségével. De hogyan tegyük ezt?

Fontos lesz megtudnunk, hogy telefonunknak, egyáltalán milyen kommunikációs csatornái vannak. A legtöbb esetben, célravezető a fizikai (kábeles) kapcsolat, ráadásul ezzel a lehetőséggel, majdnem minden mobiltelefon fel van vértezve. A megoldás buktatója lehet, hogy az adott telefonkészülék nem minden kommunikációs sebességet ismer, de az is előfordulhat, hogy csak egy ilyen lehetőség áll rendelkezésünkre. Ilyenkor az operációs rendszerünkben, be kell állítani a mobil által megkövetelt (remélhetőleg a specifikációban, vagy az interneten fellelhető) értékeket. A legtöbb esetben, ez az érték többnyire az RS-232 port felső küszöbe, a 115 Kbps szokott lenni. Még könnyebb a dolgunk, ha a kábeles alternatívánkat az USB megoldásával párosítva használjuk, ilyenkor nem kell törődnünk a sebesség meghatározásával sem, igaz, ez csak a legújabb készülékeken használható, mert régebben nem adtak ki USB csatlakozóval adatkábeleket sem.

Az IrDA (infravörös) megoldás, csak abban különbözik a „madzagos” kollégájától, hogy fényimpulzusok szállítják a biteket, de a szoftveres kezelés szintjén szinte teljesen megegyeznek. Ez a telefon úgynevezett virtuális COM porton keresztül kommunikál. Nagyobb szádaságot szabadságot ad ugyan a két eszköz elhelyezését tekintve, de hatótávolsága és látószöge erősen korlátozott. Ne lepődjünk tehát meg, ha véletlenül leverjük a telefont az asztalról – minden bizonnyal meg fog szakadni az infra kapcsolatunk.

A BlueTooth (kék fog) esetében a fenti szabadság – legalábbis az elhelyezés terén – igen nagy. Megközelítőleg 10 méteres körzetben bárhol letehetjük az eszközöket, a készülékek mégis megtalálják egymást. Ennek nagy előnyét akkor tapasztalhatjuk, ha adathívást, GPRS-t (General Pocket Radio Servise – csomagkapcsolt adatátvitel) akarunk használni, és a telefont arra a pontra tudjuk „kihelyezni”, ahol tobzódik a térerő.

Miután túljutottunk a hardveres megoldás kivitelezéseinek buktatóin, valószínűleg meg fog gyűlni a bajunk a szoftveres támogatás tökéletes beállításával is. No persze, ezt nem elrettentésképpen mondanám, sokkal inkább azért, hogy biztatást adjak, mert még a rutinos öreg rókák is olykor bosszantó és megoldhatatlannak tűnő akadályokba botlanak. Ilyenkor nyugodtam vezessük le a feszültséget (minimális károkozás terhe mellett), majd ezt követően forduljuk szakavatott barátunkhoz, vagy látogassunk meg egy fórumot az interneten. Megoldás mindenre van, és ez az informatikára különösen igaznak mondható. Minden esetre, most megpróbálok egy-két típusproblémát felsorakoztatni, illetve rávilágítok azok megoldásira is.

Ha a telefon és a komputer között látszólag semmilyen adatcsere nem megy végbe, akkor a csatlakozások ellenőrzésén túl, meg kell néznünk, vajon melyik csatornán (virtuális vagy valós COM porton) keresi a számítógép az eszközt. Hajszálaink nagy ellensége, amikor minden tökéletesen be van állítva és valóban „tévedhetetlenek” voltunk, de a párbeszéd, mégsem jön létre. Ebben az esetben nagy a valószínűsége, hogy telepítési, vagy inkompatibilitási dologról van szó. Ez sajnos azért fordulhat elő, mert a programok nagy része, az úgynevezett Third Party (harmadik fél által készített) alkalmazások közül kerül ki, így sem a mobiltelefont, sem az operációs rendszert nem támogatják kellőképpen. Nos, ilyenkor ajánlott más verziójú program után nézni. Ha NT kerneles rendszerünk van, (NT/2000/XP) még közvetítő programokra is szükségünk lehet (általában, ez automatikusan telepítésre kerül, ha a telepítő megfelelően ismeri fel a platformot), ami azért nélkülözhetetlen, mert az NT nem engedélyez közvetlen hardver hozzáférést. Ez a köztes alkalmazás elhiteti a mobillal és az adatprogrammal, hogy közvetlenül látják egymást, és közben mindent tolmácsol a kernelnek is. Ez persze újabb csomó is lehet a kapcsolaton, ahol megreked a kommunikáció.

Remélem, senkit sem riasztottam el, a számítógépes telefonkönyv szerkesztéstől, mert ha a nehézségeket leküzdve túljutunk a holtponton, észre fogjuk venni, mennyivel könnyebb, készülékünk beállításait, vagy akár a névjegyzéket is számítógépről editálni.

Ozone / Kovách Kornél

MOBIL CSIKI-CSUKI

ÉLRE HAJTÓ TELEFONOK

NOKIA 6800

A Nokia tervezőmérnökei ismét megdolgoztatták szürke állományukat, sőt többet adtak a küllemre, ami meglepő egy 6-os szériás telefonra nézve. A gyár 6000-es modelljei ugyanis, az úgynevezett manager típusú készülékek, melyek az üzletembereket igyekeznek különféle újdonságokkal kényeztetni.

Jelen esetünkben ez a telefon az előbbiekhez képest, kis ellentmondással bír, mivel az alapkoncepció a már korábban kitalált chat- és SMS-telefon image-t igyekszik követni, és mint olyan, talán inkább a fiatalabb mobilbirtokosokhoz állhat közelebb. Szubjektív feltárásaimat kövesse a tárgyilagos szolgáltatás-lista, mely azért nem lesz túl hosszú. A „szokásos” szolgáltatásokon felül (melyek köre egyre bővül, mert lassan már az MMS is csak az őskövületekből fog hiányozni), rádiót, WAP böngészőt, e-mail klienst, MMS-t, kihagosítási lehetőséget, és számos választható alkalmazást találunk a telcsiben. A már elmaradhatatlan többszólamú csengőhang és a színes kijelző is széria felszereltség. Az LCD kissé élettelen, annak ellenére, hogy a technológia nem tegnap jelent meg a piacon és láttunk már egy-két sokkal jobban sikerült darabot is. A kommunikációra csak az IrDA port ad lehetőséget. Általános tendencia a mobilpiacon, hogy az általam nagyra tartott BlueTooth (mely világszabadalommá vált) leginkább a szabvány nagyatyjának, az Ericssonnak, illetve a Sony Ericsson kooperációjában készülő telefonokhoz áll közel.

A készülékhez kapunk egy sztereó headsetet, mely a rádióhallgatást hivatott elősegíteni. Minőségével nincs is probléma, ám a hangoláskor használjuk a manuális módot, mert a vevőérzékenység nem az igazi (bár lehet, hogy Budapest belvárosában, mindössze három felismerhető rádióadás fogható...). Sajnos nem az alapcsomagban, de megtaláljuk a kiegészítők között az alulra csatlakoztatható fényképezőt is.

Egyedülálló viszont az a megoldás, ahogyan a méltóságteljes 6-os kivitelből egy csapásra, chat-telefont varázsolhatunk: a billentyűzet felhajtható, és kinyitott állapotában egy szinte teljes értékű, ékezetes karakterekkel is ellátott klaviatúrát rejt az előlap alja. Maga a mechanizmus meglepően masszívnak hat, és vezetékezés károsodásától sem kell tartanunk, mert csúszó érintkezők gondoskodnak a „flippel” való kapcsolattartásról.

MOTOROLA T720

Nálunk vendégeskedett a Motorola felső szegmensbe sorolt telefonja, a T720 és egy gyors ismerkedés erejéig hajlandóságot mutatott arra, hogy feltárja bájait a kíváncsiskodó újságírónak. Megjelenésében a telefon a mostanság igen divatos, duplakijelzős széthajtható formát követi. Küllemében inkább hat szögletesnek, pedig sok kerekített él is található rajta. A készüléket beüzemelve szemünkbe tűnik a cég első színes kijelzője, mely még hagy némi kívánnivalót maga után. Ugyan jól olvasható, de kontrasztja és színei messze elmaradnak a konkurens fejlesztésektől. A kis apróságot használva több kellemes és kellemetlen tényezővel találkozhatunk, bár kétségtelen, hogy az előbbiek lesznek túlsúlyban. 500 neves telefonkönyv, e-mail küldési lehetőség kápráztatja el a felhasználót, az EMS, GRPS és WAP természetesen szerepel a telefon iskolai bizonyítványában. A Java kezelés széleskörű letöltéseket tesz lehetővé, mindenféle okos dolgot töltögethetünk le a telcsire. Csengőhang tekintetében egyébként jól áll az okos kis telefon, hiszen a felkínált szerkesztő segítségével mi is kreálhatunk végtelen számú dallamot.

A belbecs értékelésénél mindenképpen érdemes a menürendszerről értekezni egy keveset. Az animáló menük látványosan tárják elénk a lehetőségeket, bár kétségtelen, hogy elég aprócskák az ikonok, így nem nagyon lehet őket élvezni. A menüszerkezet tipikus Motorola beütésű, aki már használt ilyet, annak nem lesz nehéz dolga, egyébként pedig egy ideig eltart majd, amíg átverekedjük magunkat az opciók dzsungelén. Engem speciel egy kicsit zavart, hogy mindent többször meg kell erősíteni, valahogy a bevitel és az átláthatóság hiányzik számomra a telefonból. A kezelőszervek egyébként vegyes képet mutatnak, sokkal jobb a helyzet, mint a Motorola kisebb sorozatszámú készülékeinél, de valahogy a műanyagos érzésvilágot nem tudja feledtetni a mindenhol felbukkanó ezüstözés.

Tudását tekintve mindenképpen csak ajánlani lehet a telefont, azonban a készülék nem sugároz elegendő egyéniséget a felhasználó felé. Az alkalmazott formák és a tudás megfelelő, csak éppenséggel mindenből hiányzik egy kicsi. Pont az a kicsi, ami izgalmassá tehetné ezt az egyébként remek készüléket.

Yeti

MP3 LEJÁTSZÓK

A ZSEBRE TETT SZABADALOM

Manapság az mp3-as fájlokkal megbirkózó eszközök tárháza már igen széles: a flash memóriát alkalmazó mini lejátszótól, a merevlemezt használó eszközökön át, a discman-ig, mindenféle megoldással találkozhatunk. Persze nem volt ez mindig így, egy kisebbfajta forradalomnak lehettünk tanúi, valamikor 2000 környékén, amikor elkezdtek megjelenni a cd alapú lejátszók, mert akkoriban ezek jelentették az igazi áttörést a nevetséges, 16-32 MB-os flash memóriás kütyükhöz képest. A 2000-es év másban is fejlődést hozott, nevezetesen a nagyobb gyártók is, mint például a Sony, belefogtak az mp3 lejátszók gyártásába, ami több szempontból érdekes és eléggé fájdalmas lehetett a cég számára. Ezzel a lépéssel két fontos érdeke sérült, az egyik a MiniDisc gyártása volt, hiszen mindenképpen ugyanazt a piaci szegmenst fogja érdekelni az új termék, csakhogy az mp3 sokkal rugalmasabb és főleg olcsóbb, mint a MiniDisc. Ezzel a lépéssel a Sony gyakorlatilag aláírta az MiniDisc halálos ítéletét. A komolyabb probléma a Sony számára mégsem ez lehetett, hanem mivel zenei kiadó cég is egyben, komoly veszélyt jelent számára a kalózkodás. Márpedig az mp3-nak nem nagyon létezik hatékony beépített védelme másolás ellen (a MiniDisc által használt ATRAC3 tömörítés ezért is jobb). Ennek ellenére, muszáj volt belépnie a piacra, mert minden hátránya ellenére hatalmas üzlet van benne. A következőkben tárgyalt lejátszók között is a legkülönbözőbbekkel találkozhatunk, mint például pendrive-ként is használható flashmemóriás lejátszókkal, vagy video cd-t is ismerő compat disc alapú kütyükkel.

Az első darab a Creative nevéhez fűződik, amely cég komoly hírnévre tett szert, a PC-s hangkeltők piacán. Sikertörténetük egészen a kilencvenes évek elején kezdődött, amikor is piacra dobták Sound Blaster nevű 8 bites hangkártya csodájukat, amely a PC speaker képességeit messze túlszárnyalta. Az általuk készített MuVo 128 MB-os flash memóriás mp3 lejátszóról lesz most szó. Ez a termék egy USB pendrive, extra funkciókkal és gombokkal felvértezve. Első ránézésre nagyon kompakt kis szerkezetnek néz ki, és valóban mindössze két darabból áll össze: az egyik maga az USB-be csatlakoztatható rész, amely a memóriát is tartalmazza (rendkívül kicsi és ezen találhatóak a vezérlőgombok). A másik az mp3 lejátszó külső házszerűsége, ami tartalmazza az elemet és egy kis fület, amire ráapplikálva a madzagot, máris kilógathatjuk a mobilunk mellé a nyakunkba az eszközt.

Mind zenehallgatásra, mind fájlok mozgatására egyaránt alkalmas a készülék, persze a 128 MB memória nem túl sok manapság, de azért 1-2 album és néhány dokumentum elfér rajta. Semmi speciális szoftverre nincs szükség a MuVo használatához, igazi plug and play, azaz gépre rádugjuk, rámásoljuk a dalokat, és már mehet is a buli. A másolás sebessége engem nem igazán nyűgözött le, persze ez felróható a lassú USB 1.1 csatolófelületnek, de mégis mintha még az átlagos pendrive-oknál is lassabb lenne. A lejátszóhoz jár még egy fülhallgató is, ami meglepően jól szól.
A készülékhez mellékelt egy darab LR3 tartós elem, amivel a gyári adatok szerint 12 órát kellene működnie, de itt inkább a memória mérete szab határt a zenehallgatásnak. Természetesen megbirkózik a WMA formátummal is, ami jó hír lehet azoknak, akik jobban kedvelik ezt, az MS által kifejlesztett szabványt.

Itt van mindjárt egy másik hasonló elven működő és hasonló képességekkel bíró eszköz, amely a BenQ Joybee névre hallgat és legfőbb különbség az MuVo-hoz képest a beépített Li-ion akkumlátorban rejlik. Szintén 128 MB flashmemóriát tartalmaz, viszont az előzővel ellentétben meglehetősen nagy és nem is szedhető szét. Ezért elég sok gépnél problémát okozhat az USB portra csatlakoztatás, melyet a legkönnyebben egy USB hosszabbító kábellel lehet kiküszöbölni. Miután csatlakoztattuk a számítógéphez, az mp3 nevű könyvtárba kell másolnunk azokat az mp3-as fájlokat amiket hallgatni szeretnénk, a könyvtáron kívülre pedig azokat a fájlokat másolhatjuk amiket mozgatni, vagy tárolni szeretnénk. A másolás gyorsasága az USB 1.1-es csatlakozástól elvárható szinten történik. A beépített akkumlátort USB porton keresztül lehet újratölteni és két óra alatt fel is tölti a teljesen lemerült aksit, ami így 11 óra élvezhető fülelést tesz lehetővé. Jár hozzá egy nyakba akasztható fülhallgató szett, ami kielégítő minőséget nyújt. Egyedüli probléma a fülhallgatóval és lejátszóval, hogy nem hagyományos, - minden más eszközön megtalálható - jack aljzata van, hanem attól egy kicsit kisebb: magyarán nem csatlakoztathatunk hozzá bármilyen szabványos dugóval ellátott fülhallgatót.

A következő tesztalanyuk már lényegesen komolyabb kategóriát képvisel és a Creative, Nomad Jukebox 2 néven hozta forgalomba. Ez az eszköz 10 Gb-os merevlemezt tartalmaz, frissíthető firmware-el rendelkezik és kinézetre leginkább egy discman-re hasonlít. Komoly szoftverkörítést kapunk hozzá és ez esetben, már az előző eszközökkel ellentétben szükség van speciális szoftverre a fájlok felmásolásához is. USB 2.0 csatolóval látták el a cuccot, amire - valljuk be őszintén – nagy szükség is van, hiszen 10 GB-ot megtölteni nem kis idő lenne 900 KB/mp körüli adatátviteli sebességgel. Így viszont az új csatolófelületnek köszönhetően egészen 60 MB/mp-ig felkúszhat ez az érték, persze itt már a merevlemezek tempója szab határt. Természetesen kompatibilis az USB 1.1-es szabvánnyal is, de nem ajánlom senkinek, hogy azon keresztül használja, ha még fontos számára a haja, mert könnyen kihullhat a másolás alatt. Ez a kütyü is saját Li-ion akkumlátorral rendelkezik 1700 mAh ezt a mértékegységet nem ismerem, jó ez így?? kapacitású és gyári adatok szerint 16 órán keresztül képes üzemeltetni a Jukeboxot. Ez egy igen figyelemreméltó

adat, sajnos leellenőrizni nem tudtam, de a részadatokból valószínűsítem, hogy helytálló lehet a jelzett működési idő. A készülékre másolhatunk könyvtárakat is, így azok, gyakorlatilag albumként fognak látszódni. A kezelése eleinte kicsit nehézkesnek bizonyult számomra, de lehet hogy csak annak tudható, hogy a Rio Volt féle menühöz szoktam hozzá. A Jukebox valahogy a számok közti keresgélést részesíti előnyben, a komplett könyvtár illetve albumlista helyett, persze ez utóbbit is elő lehet csalni, csak nem olyan egyszerűen, mint

mondjuk a Rio esetében. Persze minden csak szokás kérdése és a teszt végére én is egészen megbarátkoztam ezzel a szisztémával. Különleges képessége a lejátszónak az EAX-os hangzásvilágok varázslata, egészen elképesztő hangzásképeket tud, ez hasznos lehet azok számára, akik szeretik az effajta csalásokat, én személy szerint jobban szeretem a lineáris, naturalista hangzást. Közepes méretű kijelzője minden fontos információval ellát, ismeri az ID3 tag 1.0 verzióját is, erre tehát nem lehet panaszunk. Rázkódásra egyáltalán nem érzékeny, mintha flash memóriás lenne, egyszerűen nem volt olyan helyzet, hogy megakadt volna a lejátszás. Természetesen megjegyzi, hogy a számnak mely részén kapcsoltuk ki és pontosan onnan folytatja bekapcsolás után, ahol abbahagyta a zenét. A firmware frissítést javallott elvégezni a frissen vásárolt Jukebox-on, mivel több, apró bosszantó hibát küszöböltek ki a programozók a megjelenés óta. A méretes dobozában a lejátszón és az akkumlátoron kívül találunk egy 220 volt-os hálózati adaptert, egy övre akasztható bőrtokot, egy fejhallgatót és a szoftvereket. Összességében nagyon tetszett a ketyere, sokat tud, rengeteg zenét tárol, megkockáztatom, hogy jól is néz ki, egyedüli problémám vele a mérete volt, mivel 2.5-es laptop merevlemezt tartalmaz, de ezért kisebbre is meg lehetett volna csinálni.

Az utolsó alanyunk egy cd lemez alapú lejátszó, amely egy névtelenebb távol keleti gyártótól, a Technosonic nevű cégtől származik. Első ránézésre látszik, hogy kompakt méretekkel rendelkezik, alig nagyobb, mint a cd. A kinézete meglehetősen puritán, bár ennek ellenére tetszetős a külseje. Komolyabb hibának felróható a rendkívül kicsi kijelző, amin minimális információ olvasható csak le, mint például a lemez típusa, a track száma és az eltelt idő. Kitűnik az átlagos mp3 lejátszók közül, hogy megbirkózik a Video CD formátummal is, sajnos az SVCD-kel már nem nagyon boldogul, pedig ez manapság elvárható lenne. Probléma még, hogy mp3 lejátszás terén sem remekel a jószág, nem ismeri az ID3 tag-ot, kizárólag egy sajátos séma alapján beszámozott track-ek számait mutatja.

Nagyon komoly hiányosságnak tartom, hogy kikapcsoláskor nem jegyzi meg legalább az utoljára játszott zeneszámot, hanem kezdi elölről az egész cd-t. Pozitívum, bár talán ez ma már minimum, hogy képes olvasni az újra írott lemezeket is. Két darab ceruzaelem szükséges a működéséhez és azzal tapasztalataim szerint 6-8 órát képes működni. A lejátszóhoz jár még egy infra távirányító is, valamint, fülhallgató és rca kábel, a hang és kép összeköttetéshez. Az összkép a lejátszóról talán nem túl rózsás, de a végső ítélet meghozatalához azt is meg kell említeni, hogy talán az egyik legolcsóbb cd-s mp3 lejátszóról van szó, 20000 forint körüli ára kárpótolhat minket hiányosságai miatt.

A Technosonic lejátszóért köszönet a *Sowah Hungary Kft*-nek, a Creative és Benq lejátszókért a *Ramiris Rubin Rt*-nek.

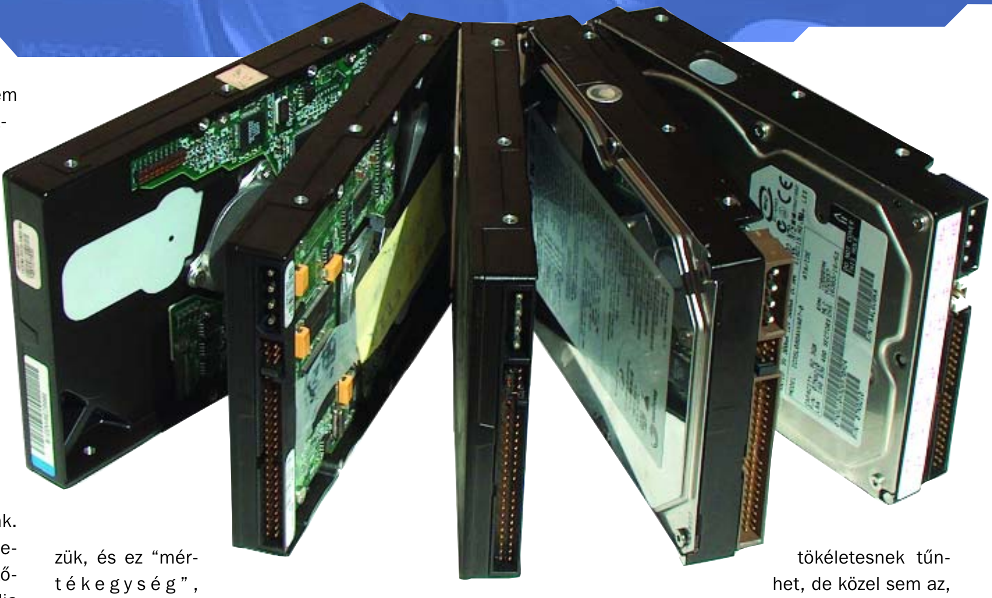
Füleki László

RIO VOLT SP-100

A hányatatott sorsú SonicBlue sikerszériája ezzel a tipussal indult, a cd alapú mp3 lejátszók terén és még számtalan hasonlóan jó termékkel folytatódott, bár az is igaz, hogy a szóban forgó eszköz, nem kifejezetten a SonicBlue terméke volt, hanem egy koreai gyártó az iRiver terméke, a Rio színeibe öltöztetve. A lejátszó főbb ismer-

tetőjegyei: 90 mp-es rázkodásvédelem, frissíthető firmware, négysoros kijelző ID3 tag kijelzéssel, újraírható lemezek támogatása. Az igazi különlegessége az, hogy amint teletölti a memóriáját (buffert), leállítja a cd-t forgató motort, ezzel komoly energiát takarít meg a telepeknek. Energiagazdálkodásának köszönhetően, 12-15 óra működési idővel rendelkezik. A külső tekintetében, pedig nem csak igényes, de ellenállónak is bizonyult, a tartósteszt során (saját példányom 2 éve hálásan szolgál). A bemutatás, retro jelleggel említhető, ugyanis a 100-as széria már nem kapható, helyette viszont megvásárolható, a kicsit szerényebb SP-90 (a képen látható modell) és a rádióval felszerelt, SP-250-es változat.

MEREVLEMEZ GYORSTALPALÓ
A TUDÁS KÖNYVTÁRFÁJA



A világ mozgatórugója talán nem is a pénz, hanem az adatok, információk. Mindennapi életünket át- és átszövi a hatalmas tudásanyag áramlása, még a pénzünk létezéséről is egyre inkább csak bankunk havi számlakivonatából értesülünk, és mi magunk is valahol az ország egyik szerverén elektronikus formában vagyunk tárolva (nyilvántartva). Ez már talán közelít a mátrix világának elgondolásához, még saját otthonainkban is - régebben elképzelhetetlennek tűnő – óriási adatforrások birtokában lehetünk, könyvtárak adatállományát, vagy mozifilmek sorát tárolhatjuk a számítógépünk merevlemezén. Így el is jutottunk írásunk főszereplőjéhez, megvan a központ, minden tudásunk birtokosa és őrizője, melyet HDD-nek, winchesternek, vagy egyszerűen csak merevlemeznek hívunk. Formájukban nincs sok különbség, méretük, sebességük és csatlakozási típusuk viszont alapvetően meghatározza őket. “A méret a lényeg” mondja a reklám, és napjainkban, bizony már hétköznapinak számítanak a 80-120 GB-os kapacitású példányok, melyek ára alig több mint 300 Ft gigabájtonként, így már lassan feleslegessé és drágává válnak a cd-k és a cd-írók, jobban járunk, ha veszünk még egy merevlemezt. De valóban szükség van ekkora kapacitásra? Az igazság az, hogy nem. Egyrészt, ha valaki többéves alaplappal rendelkezik, akkor – még ha frissíti is az alaplap bioszát – sem biztos, hogy tudja használni az új merevlemezét, másrészt kevés embernek van szüksége ekkora kapacitásra, ahol több tucat játék, esetleg film is minden gond nélkül elfér. Harmadik szempontként, pedig következzenek az állományrendszerek (FAT16, FAT32, NTFS) viszontagságai, melyről bár sokan hallottak, de kevesen ismernek eléggé.

Az operációs rendszerek szemszögéből, minden adatunk számára ki van utalva “egy” hely a merevlemezen, ahol tárolódnak. A kiutalt helyet, pontosabban az állományrendszer által az állományok számára kiutalható legkisebb egységét helyfoglalási egységnek (klaszternek, angolul: cluster) nevezzük, és ez “mértékegység”, nagyban meghatározza a lemezek teljesítményét és karbantarthatóságát. A dolog működését egy példán keresztül szeretném szemléltetni.

A helyfoglalási egységek nagysága mindig kötött, példaképpen nézzünk meg egy 4 kbyte-os helyfoglalási egység problémáját. Van egy fájlunk, amelynek pontos mérete 7 kbyte. Ha ezt szeretnénk felírni a merevlemezre, akkor ezt csak két helyfoglalási egység segítségével tehetjük meg, hiszen az állományrendszerünk nem ismer mást csak 4 kbyte-os egységeket. De ha felhasználunk 2 ilyen egységet, melynek összmérete 8 kbyte, akkor mi van a maradék eggyel, ami a 7 kbyte-os fájl felírása után még marad? Sajnos ez elveszik számunkra, és itt jön a gond: mivel az általunk tárolt adatok mindig más és más méretűek, így rengeteg helyet “elpocséklunk” rögzítésükkor, ezt a számítástechnikában belső tördelődésnek (slack) nevezzük. Rögtön jöhet az ötlet: akkor legyen kisebb a helyfoglalási egység, mondjuk 512 byte. Így a problémát jobban meg tudjuk oldani, a 7 kbyte-os fájlt 14 egységben veszteség nélkül eltárolhatjuk, persze egy 850 byte-os fájlnál már ismét fellép veszteség, de arányaiban mérve jóval kisebb. Ez a megoldás ugyan tökéletesnek tűnhet, de közel sem az, mivel minél kisebb a helyfoglalási egység annál nagyobb a nyilvántartási teher, hiszen azonos lemezméret mellett a helyfoglalási egységek száma jóval nagyobb. Egy 2 Gbyte-os lemezen a helyfoglalási egységek száma 512 byte-os méret mellett 4194304, míg ugyanez a szám 4 kbyte-os méret mellett 524288. Tehát kisebb helyfoglalási méret esetén csökken rendszerünk teljesítménye is, illetve megnő az ún. külső tördelődés veszélye, amit mindenki csak töredezettségnek hív. A merevlemezen minden helyfoglalási egységnek van egy kötött sorszáma, ha egy üres lemezre elkezdünk felírni adatokat, azt az operációs rendszer folytonosan, egymás után írja fel. De ha később egyes fájlokat letörlünk a lemezről, akkor lyukak keletkeznek. Ha ezután egy nagyobb állományt írunk fel, mint amelyik “beférne” az első lyukba, az operációs rendszer szétdarabolja az állományt és elhelyezi a merevlemez különböző területein. Ahogy telik az idő, az állományok törlődnek, méretük változik, így egyre töredezettebbé válik a merevlemez, és a HDD-ben található olvasó-író fejnek egy állomány elolvasásához (írásához, törléséhez) ide-oda kell ugrálnia, ami szintén időveszteséget jelent: csökken a teljesítmény. A töredezettség e típusát csökkenthetjük az operációs rendszerekbe épített töredezettség-mentesítő eljárások, vagy külső programok segítségével, melyek megpróbálják egy időre ismét folytonossá tenni a lemezt, és az állományokat egészben egymás után elhelyezni. A helyfoglalási egységek kérdésében tehát kompromisszumot kell kötnünk (bár a FAT16 esetében a lemezmérettől függően, a FAT32 esetében, pedig ez a szám teljesen kötött), nem lehet sem túl nagy (nagy lesz a belső töredezettség), sem túl kicsi (nagy lesz a külső töredezettség), egy 4-16 Gbyte-os lemez (logikai partíció) esetében a 4 kbyte megfelelő.

Miután lassan megértjük a helyfoglalási egység lényegét, ideje megismerkedni az állományrendszerekkel, a hangzatos FAT16, FAT32, és NTFS-sel. Az állományrendszer szó maga egy logikát takar, mely meghatározza, hogy az operációs rendszer

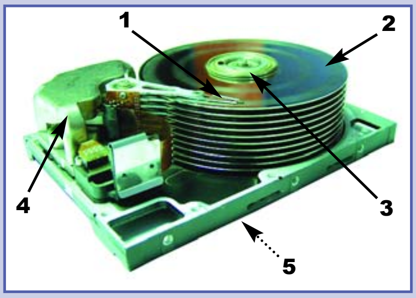
AZ IBM ÉS A HITACHI VISZONYA

2002. április 16-án jelentették be a két gyártó stratégiai szövetségét, mely teljes mértékben az adattárolókra vonatkozott. Amikor az alapokat lefektették, többéves együttműködést terveztek meg, melynek során a következő generációs eszközök kidolgozásának feladataiban közösen vesznek részt. A cél az volt, hogy a termékeiket egy közös név alatt egyesítsék, megosszák erre vonatkozó erőforrásaikat, eredményeiket, technológiájukat.

2002 októberében az IBM lényegében bezárta a székesfehérvári gyártóüzemét, ahol 3700 ember állt alkalmazásban. A helyiekkel december végéig kellett valahogyan elszámolni, hiszen a megállapodás szerint addig kaptak fizetést, ám a gyár már november 30-án beszüntette a működést, az eszközöket pedig áthelyezték Ázsiába. Így, a statisztikák szépen negatívba mentek át hazánkban, és a külföldi cég könnyűnek éppen nem nevezhető helyzetet hagyott maga után.

2002 decemberének végére befejeződött az IBM HDD-vel kapcsolatos ágazatának fölvásárlása. A 70% birtokában a Hitachi még további három évig törleszti a fennmaradó részt. Azóta pedig a piacon már IBM/Hitachi merevlemezekkel találkozhat a vásárló, a gyártó pedig a Hitachi Global Storage Technologies lett.

A merevlemezek főbb részegységei



1. Olvasó/író fej, kétség kívül ez az alkatrész végzi a legtöbb munkát. Üzem közben eszeveszett sebességgel cikázik a tányérok fölött az információ után kutatva. Csupán érdekesség ként jegyezném meg, hogy a fej és a korong távolsága nulla volna, ha a lemez nem forogna, ezért is kell a fejet parkoltatni, ha leáll a motor. Pörgés közben a fej egy leheletvékony levegőrétegen fekszik fel, melyet a korongok generálnak pörgés közben.

2. A korong maga, anyaga általában alumínium, melyre mágnesezhető réteget „gőzölnek” fel, ez a fémfelületet borító igen vékony réteg szolgál szálláshelyül az adatok számára.

3. Csapágyazás. Unalmas ugyanakkor igen fontos dologról van itt szó, mert nem hiszem, hogy bármelyikünk térdízülete is kibírna akkora igénybevételt, mint egy merevlemez csapágya, ráadásul, fontos megemlíteni azt, hogy bár az elektronikában is nagy változások történtek, a csapágyazás innovatív megoldásira igen büszkék lehetnek a gyártók.

4. Fej mozgató mechanizmus: Egy tekercsekből és mágnesekből álló precíziós műszer ez kérem – csakúgy, mint az egész szerelvény – hiszen gondoljunk csak bele, hogy a 120 Gb-os merevlemez 960 milliárd bitje, milyen kis területen (pár négyzetcentiméter) igyekszik helyet találni. Ezek felkutatására, pedig csak sebészi pontossággal pozícionált olvasófej lehet képes.

5. Vezérlő elektronika

milyen módon tárolja és tartsa nyilván az állományokat. A FAT (File Allocation Table = Fájl Allokációs Táblázat) állományokat tartalmazó lemezek lényege, hogy a lemez elején található egy táblázat (térkép), mely többek között tartalmazza a fájlok pontos helyét: melyik helyfoglalási egység(ek) tartalmazza(ák) a fájlt. Mivel cikkünk helyhiányban szenved, ezért fogadjuk el, hogy egy FAT16-os (16 bites, innen a neve) állományrendszer maximális mérete csak 2 Gbyte lehet, a helyfoglalási egységek mérete 4 és 32 kbyte között változik a lemez méretétől függően (tehát nagyon nagy is lehet), és mind a mappák, mind az állományok nevei csak 8 karakter hosszúságúak lehetnek. A FAT32-vel már kicsit jobb a helyzet, itt elvileg 2 terabyte lehet a lemezek mérete, és a helyfoglalási egység mérete is 4 kbyte. A FAT16-ot a DOS és az összes Windows támogatja, de a FAT32-őt csak a Windows95 OSR2, a Windows 98/ME/2000 és az XP támogatja. Utolsóként jöjjön a nagy ász az NTFS állományrendszer, melyet a Microsoft a biztonság és a teljesítmény érdekében alkotott és jelenleg az 5.1-es verziónál tart (XP). Az NTFS fájlrendszert - éppen újdonságai miatt – csak a Windows NT/2000/XP operációs rendszereket futtató számítógépek tudják kezelni, így csak akkor érdemes a partíciókat NTFS fájlrendszerűvé alakítani, ha nagy valószínűséggel nem lesz szükség arra, hogy hozzá kelljen férni adatainkhoz másik, esetlegesen a fájlrendszert nem tármogazó operációs rendszert futtató számítógépen is. Mivel otthonainkban kevés az esély rá, hogy fennáll ez a lehetőség, az NTFS-t alábbi újdonságai miatt (nem teljes a lista) mindenképpen érdemes használni:

1 **Helykihasználás:** a helyfoglalási méret szabadon megválasztható, így eldönthetjük, hogy a belső vagy a külső tördelődést szeretnénk e csökkenteni.
2 **Tömörítés:** az állományokat tömörítve tárolhatjuk, amelynek segítségével 20-30 % helyet is megtakaríthatunk.
3 **Szektorkizárás:** ha az NTFS állományrendszer működése közben hibás szektort észlel, kizárja a szektort tartalmazó helyfoglalási egységet és a tartalékolt helyfoglalási egységekből (ilyen is van neki), működésbe hoz egyet.
4 **Hozzáférési jogok:** állományokhoz és mappákhoz hozzáférési jogokat rendelhetünk, így az egyes felhasználók csak a rájuk érvényes jogok szerint kezelhetik őket (írási, olvasási, módosítási jog, stb.).
5 **Titkosítás:** az állományokat a felhasználók titkosíthatják.
6 **Kvótakezelés:** meghatározható, hogy az egyes felhasználók mennyi lemezterületet birtokolhatnak.

Windows 2000/XP környezetben érdemes tehát NTFS állományrendszert használni, rengeteg újdonságot kapunk, bár sok Dos-os program és régi játék élvezetéről le kell, hogy mondjunk, igaz ezek miatt inkább az operációs rendszert okoljuk. Ha egy számítógépet otthon többen használnak, mindenképpen érdemes a biztonsági funkciók és a kvótakezelés miatt NTFS rendszerűvé tenni, sok bosszúságtól megkíméljük magunkat és családtagjainkat. Most, hogy jobban megismertük az állományrendszereket, a következő telepítéskor talán már jobban megértjük, mi is történik a telepítés egy rövid szakaszában, és már nem lesz ismeretlen kérdés: te milyen partíciót használsz?

Roadside

A Linux filerendszerei

Már a cím is nonszensz, hogyan is lehetne meghatározni, hogy egy Linuxos gép milyen fájlrendszert használjon!? Noha a legelterjedtebb ezek közül talán az EXT2, amit manapság szépen lassan az EXT3 kezd fölváltani, akkor is ott van még a ReiserFS, vagy még régebbről a Xiafs, és a kernel képes lekezelni a FAT-et, sőt, csak olvashatóként az NTFS-t is.

Az egyes fájlrendszerek közül mostanság a Linux esetében a journal típusúak a legnépszerűbbek, hiszen ezek nagyobb adatbiztonságot jelentenek a felhasználók számára, és megszüntetik a lemezellenőrzés (*fsck*) szerepét is. Ráadásul, ha például a már létrehozott EXT2-es fájlrendszerről szeretnénk az EXT3-ra áttérni, mindössze a *tune2fs* nevű programot kell használnunk, és adataink elvesztése nélkül azonnal haladhatunk a korral.

Az *fsck* kiiktatása azért is szerencsés, mert nincs az ellenőrzés miatt időkiesés. Érdemes belegondolni, mennyi időt vesz igénybe több Terabyte lemezterület végignyálazása, és hogy addig egyetlen szerverprogram sem fut a háttérben. A megfelelő számú csatolás (mount) utáni (saját érdekből) „fakultatívan kötelező” biztonsági ellenőrzésről is elfeledkezhetünk.

Az egyes fájlrendszerek azért specifikusak abból a szempontból, hogy más és más területekre tervezték őket. Ha megnézzük, kapacitásuk, az adatok tárolásának módja, az „elvesztegetett” tárterület az egyes esetekben mind-mind más értékeket kaptak. Érdemes tehát Linux használata esetén elgondolkoznunk, melyiket is válasszuk – hiszen sok-sok megabyte-ot spórolhatunk a dolgon! És itt tényleg mi választhatunk...

MEREVLEMEZTESZT

AZ ADATTÁROLÁS FELFEGYVERZETT BÁSTYÁI

Mivel kint meleg volt, így kellett egy jó ürügy, hogy bent maradhassunk szerkesztőségben, ahol is természetesen légkondicionálóval teszik élvezetesebbé az eltöltött röpke órákat, így fogtuk magunkat és berendeltünk a „főhadiszállásra” egy rakás merevlemezt. Miután kiderítettük, hogy melyik milyen típusú, majd sorrendben feltornyoztuk őket egymásra, nekikezdtünk a tesztnek, melynek során megpróbáltuk megállapítani, melyik példány lóg ki a sorból pozitív, esetleg negatív tulajdonságaival. Ugyan legtöbbjük szépen csillogott az ezüstös bevonatnak köszönhetően, mások pedig feketén virítottak, de azért jó lett volna tudni, mit is jelent a sok-sok rájuk firkált szám meg betű, és hogy ezen gyári adatok mennyiben felelnek meg a valóságnak, és mérési eredményeinknek. Így hát összeraktunk egy asztali konfigurációt, aztán megpróbáltuk beüzemelni a háttértárolókat...

Talán legegyszerűbb, ha az elején kezdem: kellett találni egy Serial-ATA-t támogató alaplapot, valamint be kellett szerezni a megfelelő eszközöket (SATA-kábel, Ultra320 SCSI-kártya, hozzá kábel stb.). Ez nem volt egyszerű dolog, de még valahogyan meg is oldottuk. Amilyen szerencsénk volt, a Windows XP észre sem vette, hogy kicseréltük alatta a MotherBoard-ot (az AMD-konfiguráció a teszt előtt csak ATA100-as IDE-támogatással rendelkezett), így hamar belekezdhettünk a lemezek kerregtetésébe. Izgalmas volt a tesztkonfig összeállítása, mert még a múltkori tesztből itt maradt a PixelView-kártya, ami két slotot is elfoglal, ráadásul az ilyeneket házba nem szereljük, mert minek is?! – szóval a zajszint is kellemesen hatott a környezetünkben (azaz a szerkesztőségben) dolgozókra.

A beüzemelés után megkezdtük a tesztelést. A mustrához a következőket alkalmazásokat használtuk: elsőként is lefuttattuk a PCMark 2002 (www.futuremark.com) HDD-kre vonatkozó tesztjét, mely nagyjából megadta, milyen mezőnybe sorolhatjuk az adott delikvenst. Ezt követte a SiSoftware Sandra csomagja (www.sisoftware.co.uk), mely tovább árnyalta a képet. A merevlemezekhez kapcsolódó technikai specifikációkat, gyári adatokat az AIDA32 (www.aida32.hu) szolgáltatta, valamint itt is kipróbáltuk a pluginek között szereplő benchmarking-modult is.

Nézzük, a különböző kategóriákban milyen tapasztalatokkal lettünk gazdagabbak!

ATA 100

ATA100

Meglepően sok ATA100-as merevlemez szerepel a tesztünkben, ami azt jelenti, hogy azért nem fogyott el még készletről az összes ilyen, és a gyártók nem mindegyike állt még át az új technológiára annyira gyorsan, mint ahogy azt az ember elképzelné.

Seagate Barracuda 7200 120GB ST3120022A

A Seagate 120GB-os tárolója semmi különleges tulajdonsággal nem tűnt ki a sorból, a méretéhez képest talán érthető a lomhasága, habár ezzel mezőnyének egyik leglassabb példányává vált. Cserébe viszont a hangja, illetve annak majdnem teljes hiánya mindenképpen figyelemre méltó, és az ára sem elviselhetetlenül magas. Ha valaki nem a csúcsmodellre vágyik, ezzel a példánnyal konszolidált áron válhat nagyobb háttértároló tulajdonosává. Kicsit a pár évvel ezelőtti technológiát idézi néhol, ám ez olykor inkább előny, mint hátrány.

Seagate Barracuda 7200 80GB ST380011A

Kicsit olcsóbb társánál, ám ugyanabban az ársávban található, csupán a méretével arányosan lejjebb helyezkedik el. Szinte egy az egyben ugyanazt tudja, mint bátyja, ám a méreténél fogva a sebességén jól látszik a pozitív tendencia, miszerint a méret fordítottan arányos a sebességgel (gondoljunk csak a villamosra). Csöndességét illetően ez a példány is verhetetlen, aki nyugodt éjszakákat szeretne, annak különösen ajánlott, mivel garantált, hogy a házban található bármelyik ventilátor hangosabb lesz ennél a merevlemeznél.

A MAXTOR ÉS A QUANTUM VISZONYA

A Maxtort 1982-ben hozták létre, mostanra szép eredményeket értek el a cégnél, és jelenleg éppen egy új gyártóüzemet építenek Kínában, amely 2004-re készülhet el. A cég 2001 áprilisában vásárolta meg a Quantumot, hogy ezzel a lépéssel a legnagyobb nevek közé kerülhessen a piacon. Ennek eredményeképpen a cég stabil lábakon állt a merevlemezek terén, és mind az otthoni, mind a szerverekbe szánt megoldások területén még nagyobb terjeszkedét kezdhetett el.

Megnevezés	Seagate Barracuda 7200 120 GB ST3120022A	Samsung SpinPoint V80 5400 160 GB SV1604N Rev. SD100-19	Maxtor Diamond Max Plus 9 7200 60 GB 6Y060L0	Samsung SpinPoint V80 5400 160 GB SV1604N Rev. TR100-23	Seagate Barracuda 7200 80 GB ST380011A
PCMark 2002					
HDD score	920.00	1138.00	1285.00	1048.00	1186.00
cached file write	25.60	24.50	35.60	25.20	30.20
uncached file write	43.20	40.20	49.40	36.80	53.90
cached file read	32.80	44.10	43.70	37.80	39.90
uncached file read	41.30	47.10	49.90	38.90	52.70
file copy	7.20	15.00	15.80	15.10	12.50
SiSoftware Sandra					
kombinált index	46240 művelet/perc	55727 művelet/perc	81620 művelet/perc	56658 művelet/perc	64094 művelet/perc
cache	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2MB
csatoló	ATA100	ATA133	ATA133	ATA133	ATA100
felpörgési idő	10 mp	7mp	9mp	7mp	10mp

ATA 133

IBM Deskstar 180GXP 7200 180GB

Ez a termék kicsit kétarcú – egyik felét még az IBM zászlaja alatt hozták forgalomba, a másik felét pedig már a Hitachi jegyzi. Mi még az előbbiből kaptunk egy példányt, abból is a legnagyobbat. Szokásához hűen az IBM mindent beleadott, az összes kényelmi funkció elérhető, így a gyári adatok szerint maximális biztonságban érezhetjük adatainkat.

Sajnos az utóbbi időben sokan elvesztették bizalmukat az IBM-jelezte tárolókban, mivel nagyon hamar meghibásodtak és adatvesztés is gyakran fordult elő. Talán a Hitachi-féle váltás most segíthet a vásárlók visszahódításában. A technológiát tekintve szintén jó tapasztalatokkal gazdagodhatunk – a megszokott kattogás itt is megtalálható, tehát már a bekapcsolás után leellenőrizhettük, hogy valóban az IBM gyárából került ki a példány. Az IBM által kifejlesztett diagnosztikai és karbantartó alkalmazások természetesen itt is működnek, így állíthatjuk a sebesség/zajszint arányát, vagy ellenőrizhetjük a merevlemez hőmérsékletét is. A beépített processzor segítségével az írás/olvasás az éppen mért hőmérséklethez igazodik.

A sok-sok funkció mellett az ár sem marad alul – a 120GXP-vonal folytatása esetében (az újfajta csapágyas technológiának köszönhetően) a csendes működés és gyorsabb sebesség mellé a pénztárcánkba is mélyebben kell nyúlni.

Western Digital Caviar 7200 40GB WD400JB-00ENA0

A termék jelzésében ott figyel a Special Edition, így hát rögtön fel is kaptam a fejemet – vajon ATA100-as csatolás mellett, a többihez hasonló borítással hogyan lehet ez a meghajtó bármiben is speciális!? Aztán jöttek a teszteredmények, és megértettem, miről van szó. A 8MB-os cache megtette a hatását, a percenként végzett műveletek számát tekintve iszonyatosan elhúzott a mezőnytől. A többi adatot tekintve is egész jók a kapott értékek, ám a kis mérethez képest azért még így is lomhának nevezhetjük. A szériájában van nagyobb méretű példány is, egészen 250GB-ig, de mindegyikőjük csak ATA100-at tud. Az ára viszont nem annyira vészes az SE-példányoknak, legalábbis az alacsonyabb méretkategóriát tekintve.

ATA133

Az új alaplapok egy jó ideje már támogatják a gyorsabb ATA-szabványt, és ez szerencsére a sebességen is tükröződik. Igazi újdonságot nem jelent, főleg amiatt sem, hogy most már a küszöbön áll a Serial-ATA elterjedése, ami egyértelműen jelzi a fejlődés új irányvonalát.

Samsung SpinPoint V80 5400 160GB SV1604N

Kicsit ellentmondásosnak hathat a 133MB/s-os átviteli sebességhez párosuló 5400-as fordulatszám, ám ha megnézzük az eredményeket, panaszra nem lehet okunk, hiszen a kapott adatok az óriási méret ellenére jónak nevezhetők. A gyártó Samsung különösen büszke a csendes működésre, ami az alacsonyabb fordulatszám mellett nem is nagy meglepetés. Samsung vinyók nem gyakran fordultak meg eddig a kezemben, stabilitásukról így nem sokat tudok mondani, és ezen a téren az internetes fórumok témáit átnyálazva sem sok új információra bukkantam. Nálunk két, majdnem teljesen egyforma példány járt, melyek között csak a gyári revíziós jelzés tett különbséget. A későbbiekben ennek még azért lesz jelentősége, ugyanis ATA133 RAID-be is összefűztük a két meghajtót, és a RAID-vezérlő tesztjét így végeztük el.

Maxtor Diamond Max Plus 9 7200 60GB 6Y060L0

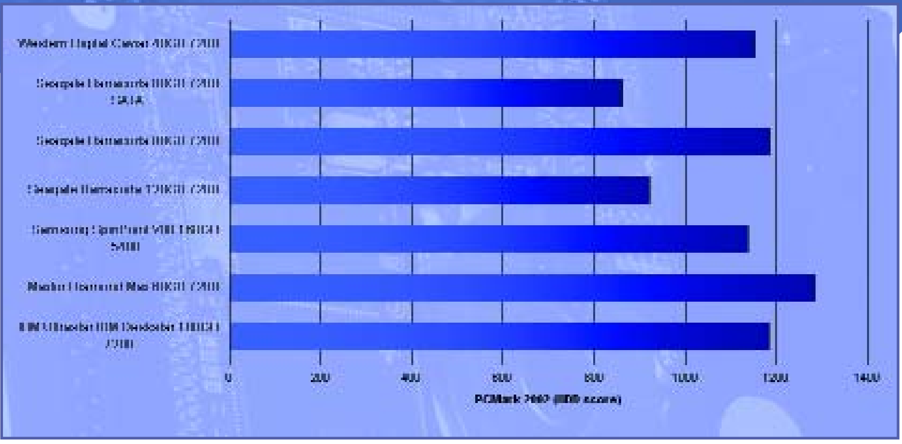
Úgy látszik, az idei év a Maxtor éve volt, hiszen a termékeik szépen lassan meghódítják a piacot, és még ha a megbízhatóságuk nem is éri el a régi IBM-vinyók által produkáltakat. Egyelőre minden szempontból a legjobb választásnak bizonyulnak a legtöbb kategóriában, mivel az áruk is elfogadható, és aránylag kevés panaszt hallani velük kapcsolatban (habár az általános bizalmatlanság a Quantum-Maxtor vonalon továbbra is a levegőben lebeg).

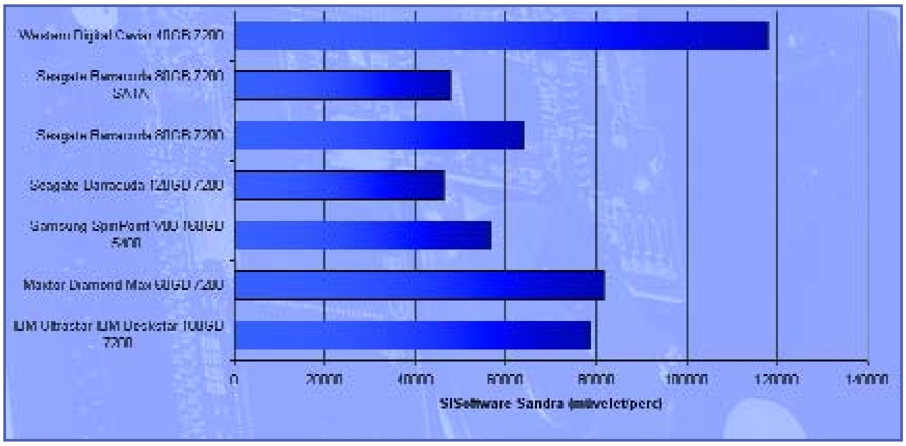
Ahogy az a teszteredményeken is látszik, a 60GB-os meghajtó minden szempontból aratott, és a teljes mezőnyt képes volt maga mögé utasítani. Persze, a Maxtor esetében is érvényes, hogy a zajszint csökkentésére odafigyelnek, de azért a sebességnek itt hallható következményei is vannak – noha, nem ez volt a leghangosabb példány a tesztünk során. Ár/teljesítmény viszonylatában jelenleg verhetetlen.

Megnevezés	IBM Ultrastar 10000 18GB 146Z10 SCSI	IBM Deskstar 180GXP 7200 180GB IC35L180AVV207-1	Western Digital Caviar 7200 40GB WD400JB-00ENA0	Seagate Baracuda 7200 80GB ST380013AS	HighPoint HPT37x RAID (2 Samsung)
PCMark 2002					
HDD score	658.00	1185.00	1154.00	863.00	1200.00
cached file write	9.70	33.40	28.20	24.00	29.70
uncached file write	15.60	35.30	43.60	34.40	45.20
cached file read	31.40	40.10	44.50	20.80	33.40
uncached file read	35.60	47.20	44.90	52.10	53.90
file copy	7.90	16.70	13.70	9.90	18.70
SiSoftware Sandra					
kombinált index	4571 művelet/perc	78816 művelet/perc	118003 művelet/perc	47808 művelet/perc	54719 művelet/perc
cache	8 MB	8 MB	8 MB	2 MB	2 MB
csatoló	Ultra320 SCSI	ATA100	ATA100	Serial-ATA	ATA133 RAID
felpörgési idő	4.7mp	9mp	9mp	10mp	7mp

Néhány információ a Samsungról

A merevlemezekkel foglalkozó üzletág 1988-ban jött létre, és szép lassan kúsztak fölfelé az iparág toplistáján, noha az első helyekre sosem törtek. 1998 júniusában indították útjára a Voyager 3200-as sorozatot, amely először volt képes 3.2GB adat tárolására – ekkoriban a Seagate és a Quantum 2.5 ill. 2.8GB magasságában járt. Ez az eszköz figyelte az adatok tárolását, és a diagnosztikai szoftvere jelezte, ha bármi problémát észlelt a működésben. A SAIT (Samsung Advanced Institute of Technology) fejleszti a merevlemezekben használt technológiák egy részét. Eredményeik között ott szerepel a V10200-sorozat zajszintje (amely a cég adatai szerint az egyik leghalkabb meghajtó), és a cég még költséghatékonyságára is büszke.





HighPoint HPT374 RAID (Samsung SpinPoint V80 5400 160GB SV1604N)

Kipróbáltuk, milyen eredményeket érhetünk el, ha egymás mellé fűzünk két azonos merevlemezt RAID-meghajtóként. Az így elért 320GB-nyi adattár ugyanazokat a tulajdonságokat produkálta, mint a két vinyó külön-külön, így a mért eredmény, csaknem a duplája volt a „szingli létnek”, és örömmel nyugtázhattuk, hogy az alaplapra integrált vezérlő jól teljesített. Szerencsére az újabb és újabb alaplapok ilyen jellegű képességei egészen jók, ám azért ne feledjük, hogy az IDE-vezérlők esetében egy csatornán osztozik két meghajtó.
A RAID esetében így külön csatornán javasolt elhelyezni a merevlemezeket, ráadásul az esetleges szoftveres kezelés során nagy adatforgalom mellett az adatátvitel sebessége nem érheti el a maximálisan megadott gyári adatokat, és ekkor külön kártyára lesz szükségünk!

Ultra320 SCSI

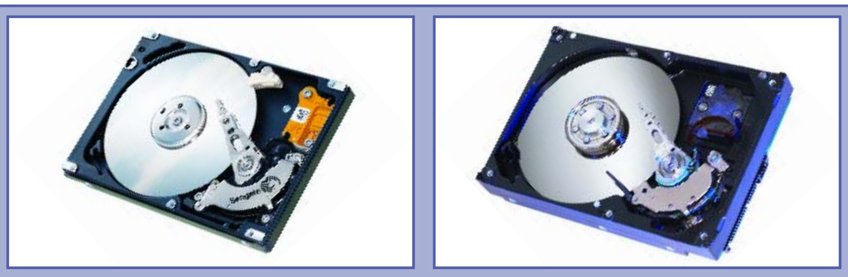
A SCSI-merevlemezek ára még manapság is a csillagos égben van, viszont a legtöbb szervermegoldásnál már jó pár éve még mindig ez a legjobb választás, hiszen garantálják az adatvesztés elkerülését, a megbízható működést, és a megfelelő mértékű testreszabhatóságot.

IBM Ultrastar 10000 18GB 146Z10

Az IBM merevlemez-családja még 2002 végén került forgalomba, és mint az elnevezésükön is látszik, nem csekély fordulatszámon pörögnek a lemezek. A 8MB-os buffer, a nagy fordulatszám, a maximális megbízhatóság ideális választást jelentenek akkor, ha valaki szerverekben gondolkozik, míg otthoni használatra igazi pénzkidobásnak számít. Egyrészt kell hozzá SCSI-kártya (320-as, ha szeretnénk kihasználni a maximális sebességet), valamint a merevlemez is, ami önmagában kisebb vagyonba kerül (a 18GB-os mellett természetesen itt inkább a nagyobb társaira gondolok, hiszen létezik 36GB-os, 73GB-os, valamint 147GB-os kiszerelés is). Valójában a SCSI-merevlemezt csak összehasonlításképpen szerettem volna szerepeltetni az összeállításban, ám valamilyen oknál fogva nem sikerült igazán kicsikarnunk belőle a várt eredményeket, pedig a használt kártyával látszólag nem volt probléma, és a kábeleket is leellenőriztük. Idő hiányában nem állt módunkban más konfigurációban is leellenőrizni az egyes alkotóelemeket, a szerkesztőség szerverét pedig sajnos nem bonthattuk meg e célból, ha valaki mégis szeretne ilyet otthon használni, nem fog csalódni, feltéve, ha alaplapja rendelkezik PCI 64-es slottal is.

Serial-ATA

Az összeállításból nem hagyhattuk ki az újgenerációs szabványt sem, hiszen az alaplapok némelyike manapság már támogatja a SATA-meghajtók használatát is. Ugyan eddig akárhányszor foglalkoztunk a jelenleg kapható SATA-merevlemezek igazi



Serial-ATA

ULTRA320 SCSI

meghajtásával, soha nem kaptunk kiugró eredményeket, azért a teljes kép eléréséhez mindenképpen szükséges volt, hogy egyet szerepeltessünk a körképben is.

Seagate Barracuda 7200 80GB ST380013AS

Ahogy azt eddig tapasztaltuk, a SATA most sem aratott babérokat, hiszen a Barracuda 80GB-os meghajtója saját klasszisában, ATA100-as testvérétől is jócskán lemarad teljesítményben. A Serial-ATA soros megoldása, azaz hogy egy csatornán csak egy meghajtó lehet, elméletileg pozitívan hat a sebességre, ám ezt ez idáig, nem tapasztaltuk. Talán a szabvány második generációja, vagy a gyártók újabb és újabb próbálkozásai segíthetnek a dolgon…

Összefoglalásképpen

Részben ugyanazt tudom elismételni, amit a Maxtor esetében elmondtam már egyszer, vagyis hogy jelenleg ez a márka számít a legjobb választásnak ár/teljesítmény viszonylatában – a teljes választékot nézve is. A SCSI-meghajtók továbbra is iszonyatosan drágák, a Serial-ATA még épphogy csak elkezdett tért hódítani magának, az ATA133 által nyújtott előnyök pedig néha behozhatók egy szimpla ATA100-as vinyó által is, ha nagy gyorsítótár mellett átgondolt tervezőmunka áll a háttérben.

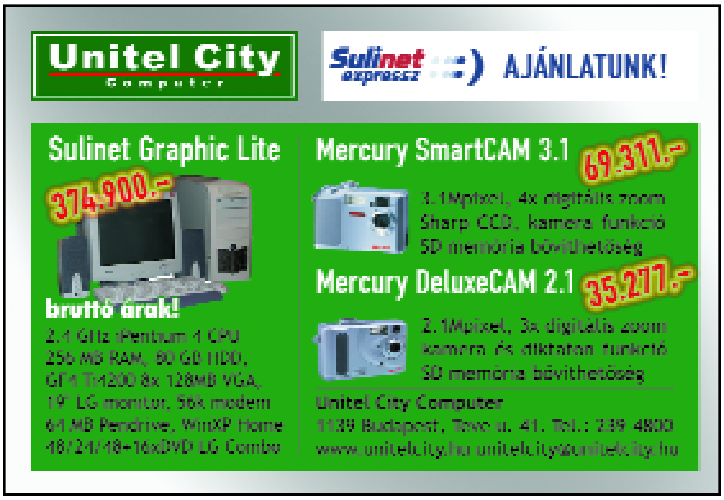
A teljes választékot, valamint az elmúlt évek tapasztalatát alapul véve azonban sajnos az a véleményem, hogy jelenleg aki otthonra merevlemezt választ, leginkább olyan, mintha zsákbamacskát vásárolna. Igazán jó meghajtókkal nem nagyon lehet találkozni, és ha valaki kifog egy-egy jobb példányt, rögtön fog találni olyasvalakit, aki ugyanazt a terméket erősen szidja, mert nála meg azonnal elszállt minden adat. A megbízhatóság rovására egyelőre a költséghatékonyság a jelszó az iparban, ami mellett azért a kényelmi szolgáltatásokat (lehetőleg a sebesség megtartása mellett), folyamatosan bővítik. Egyre újabb a forgó alkatrészeket illető technológia, ezzel alacsonyabb lesz a működési hőmérséklet, valamint a zajszint is csökken.

A professzionális környezetbe szánt példányokat tekintve azért szerencsére sokkal jobban átlátható a helyzet, ráadásul, ahogy drágul az egyes eszközök ára, úgy növekedik a garancia ideje is, ezzel pedig elég jól bebiztosíthatja magát a felhasználó – feltéve, hogy minden adatáról biztonsági másolattal is rendelkezik…

Tesztünkhöz a következő cégek nyújtottak segítséget: Asbis Kft. Demand 2000 Kft. DEMO Stúdió, Expert Kft. Samsung Magyarország.

Tesztkonfigráció: ECS K7VTA3 alaplap, AMD XP1800+, 512 MB DDR HYUNDAI RAM, PixelView GeForceFX 5800

Chilly



A P2P BOTRÁNY

AVAGY A COPYRIGHT BUKÁSA

Rövid történet törvényről és tisztességről a jogvédelem tükrében, és arról, hogy nem minden az, aminek látszik.
A jogvédők, kiadók és az őket képviselő szervezetek ádáz, már-már az abszurd drámák cselekményeit megidéző, kétségbeesett szélmalomharcot folytatnak a fájlcserélő rendszerek ,és annak terjesztői, használói ellen. Vajon kinek van igaza? És ki mellett áll a törvény? Hová tart mindez? Nézzük meg az elmúlt hónapok eseményeinek tükrében, vajon mi is történik valójában, és mi rejlik a nagy felbolydulás hátterében.

A szerzői jog nem újkeletű intézmény. Az USA-ban 1790-ben jelent meg először törvényi formában, és eredeti célja az volt, hogy az alkotók szellemi alkotásaikhoz (elsősorban térképekhez és könyvekhez) fűződő jogát rögzítse. Az eredetileg 14 évi védelmet garantáló törvényt az idők során az alkotó halála után 70, régebbi művek esetén pedig összesen 95 évre terjesztették ki.

A szerzők jogainak kiterjesztésével párhuzamosan az alkotások élvezői, azaz mi, zenehallgatók, olvasók, filmnézők is kaptunk jogokat.

Amikor CD-t vagy könyvet veszünk, valójában nem az adathordozóért fizetünk, hanem, azt a jogot vásároljuk meg, hogy az alkotó szellemi termékét – a zeneszámot, a regényt – élvezhessük, méghozzá egy életen át. A hordozó, könyv, lemez vagy kazetta, csak közvetítő. Éppen ezért joggal léphetnénk az eladó elé, félig leégett könyvünkkel és kettétört CD-nkkel, hogy azt minimális költség ellenében cserélje újra – és tehetnénk ezt életünk végéig, akár naponta háromszor. Az ezzel kapcsolatos logisztikai káosz és a költségek elkerülése érdekében, a törvény az adathordozóról való gondoskodás minden nyűgét a mi vállunkra helyezi. Ha a CD-nk tönkremegy, az a mi felelősségünk – nem kérhetünk pótlást.

Mivel a gondoskodás a mi felelősségünkké vált, megkaptuk a jogot, hogy másolatokat készíthessünk, hogy az alkotás zavartalan élvezetét saját magunk számára életünk végéig biztosítani tudjuk. A saját használatú másolás jogához szorosan kapcsolódik a családon belüli használat joga (hogy a testvérednek ne kelljen befogni a fülét, ha az újonnan vett CD-det hallgatod), a barátoknak való kölcsönadás joga, más típusú adathordozóra való másolás joga (pl. CD-t audiokazettára másolni autóban való hallgatáshoz) és más apróbb jogok amelyek az általunk megszokott hétköznapi használatot lefedik.

HÉTES PRAKTIKÁK

A minket megillető jogok ismeretében különösen nehéz elmennünk a szerzői jogok védelmének álcájával bevezetett, meglehetősen kétes praktikák mellett, amelyek kimondatlanul és szinte észrevétlenül megfosztanak bennünket pontosan ezen alanyi jogainktól. Másolásvédett CD? Digital Right Management? Régiókód? Digital Millenium Copyright Act? Mind-mind olyan fizikai vagy törvényi korlátok, amelyeknek eredményeképpen elvesztünk olyan minket megillető jogokat, amelyek hiányában az alkotások többszöri megvásárlására kényszerülünk. Ezt tetézve a DMCA szigorúan büntet akkor, ha a neked törvényesen járó jogokat érvényesíteni próbálod – azaz például ha a védelmet kijátszva mégiscsak készítesz egy biztonsági másolatot.

Igaz, hogy ezek az eszközök szerepet kapnak az illegális másolatok készítésének megakadályozásában is. Azonban ha hozzátesszük azt, amit tudunk a DVD régiókódról, a “single” CD-k és a back catalog (régi kiadású zenék) eltűnéséről, az mind-mind a választékot csökkentő és a slágergyáraknak kedvező marketing. Összeáll egy kép, egy kép, amelyben a kiadók és szerzői jogok “védői” öncélúan, saját monopolhelyzetüket és hatalmi pozíciójukat kihasználva, a politikusok és törvények manipulálásával újabb és újabb lehetőséget teremtenek a szerzői jog eredeti szellemének eltiprására a szent profit nevében.

A NAGY ELLENSÉG: A P2P

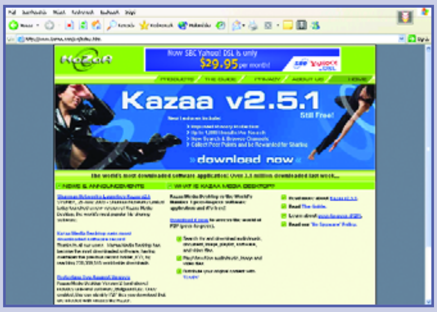
A szerzői jogokat bitorló cégek által gondosan kidolgozott rendszer a kereslet és a kínálat oldalán lévő szereplők jogi és kereskedelmi kontrollján alapul. Ezt a hihetetlen jövedelmeket biztosító totális ellenőrzést kezdte ki az Internetes terjesztés, és azon belül elsősorban a peer-to-peer file sharing, mivel lehetőséget adott arra, hogy az általad gyakorlatilag elvesztett, de törvény szerint téged mégis megillető jogaidat visszaszerezd, és hogy a marketing gépezetet megkerülve, szűretlenül és közvetlenül juthass el a téged érdeklő művészekhez és alkotásokhoz.

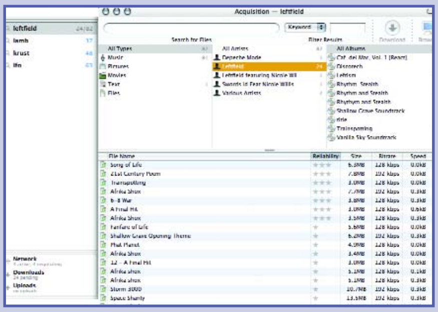
Nem csoda, hogy a p2p rendszereket hihetetlen támadások érik. És a tét sokkal nagyobb, mint gondolnánk. Nem arról van szó, hogy a fájlcserélés során letöltött zenékért a kiadók és zenészek nem kapnak jogdíjat. A fájlcserélők használói egyben a legnagyobb zenevásárlók is, a zene letöltés nem apasztja, ellenkezőleg, sokkal inkább fokozza a zenei étvágyat. Ha csak erről lenne szó, a kiadók a p2p-t kötelezővé tennék. A kérdés sokkal szorosabban összefügg azzal, hogy a kiadók, úgy tűnik, az Internetes terjesztés minden formája ellen küzdenek. És ez a küzdelem olyan kétségbeesett, hogy gyakran hihetetlenül abszurd helyzeteket teremt. Érdemes ezek közül néhányat felidézni!

A DeCSS (régiókód megkerülését és DVD-k másolását lehetővé tévő szoftver) 16 éves Norvég feltalálóját a RIAA (amerikai lemezkiadók szövetsége) felkérésére a Norvég rendőrség azonnal letartóztatta. Később észbekaptak, hogy Norvégiában nincs olyan törvény, ami alapján ezt megtehették volna. Ezért a fiúnál utólag házkutatást tartottak, hátha találnak valamit, ami törvénysértő. Találtak is néhány illegálisan másolt szoftvert, ami alapján utólag a vádat módosították.

Nemrég felreppent egy törvénytervezet az Amerikai Egyesült Államokban, amely a szerzői jogok tulajdonosainak (jellemzően: kiadók) teljeskörű jogosítványt adna a p2p felhasználók PC-i teljes tartalmának távoli hozzáféréssel való törlésére. A p2p szoftver jelenléte az eljárás indoklásához elegendő alapos gyanút bizonyítaná. Ez – sajnos – nem vicc.
A törvénytervezetet eddig még nem fogadták el.

A p2p fájlcserélő rendszerekben aktív felhasználókhoz a RIAA a fájlcserélők beépített chat alkalmazásán keresztül több alkalommal üzenetet küldött. “Nem vagy anonim, tudjuk ki vagy, tudjuk hol laksz, jobb, ha félsz.” szólt az üzenet. Ehhez hasonló üzenet küldéséért más esetben akár börtönbüntetés is járhatna (az érvényes amerikai törvények szerint).





A RIAA 4 kollégiumi hallgatót letartóztattatott (bilincsbe verve vitték el őket), mert kollégiumi belső használatra egy olyan kereső programot írtak, amely segítségével a kollégiumi számítógépeken tárolt zenefájlokat meg lehetett találni. A program segítségével letölteni azokat nem lehetett, csak megtalálni. Talán ezért úszták meg a börtönbüntetést, és csupán fejenként 12 ezer dollár (3 millió forint) megfizetésére kötelezték őket.

És végül a csúcsok csúcsa: miután a vártnál kisebb sikereket értek el a p2p rendszerek létrehozóival szemben indított perekben (a Napster központi katalógusa miatt könnyű préda volt, de az Aimster, GrokSter, Streamcast elleni pereket viszont sorra elvesztette) a RIAA több alkalommal próbálta kollégiumoktól, egyetemektől, katonai főiskoláktól, internet szolgáltatóktól bekérni p2p felhasználóik személyes adatait, hogy perbe foghassák őket.
A személyes adatok kiadását sok helyütt csak perrel kényszeríthette ki. E perek eredményeképpen megkaparintott listák alapján a RIAA további perek tízezreit tervezi – egyéni felhasználók ellen... egyenként.

AMITŐL A ZENEIPAR RETTEG

Abszurd. Elképesztő. Hajmeresztő. Mi lehet ennek a láthatóan kétségbeesett küzdelemnek a valódi oka? A p2p rendszerek miatt kieső jövedelem (ami sokak szerint elhanyagolható, mások szerint nemlétező) nem indokolhatja ezt az irdatlan perköltséget. Hát akkor mi?

A problémának még egy érdekes vetületét érdemes megvizsgálni, nevezetesen azt, hogy a kiadók a fizetős Internetes szolgáltatások számára sem biztosítanak teret. Kereskedelmileg ez a döntés tökéletesen indokolhatatlan. A DRM védelemmel ellátott zeneszámok letöltését darabonként 99 centért kínáló Apple Music Store a beindulását követő első hónapon belül 5 millió dollár bevételt hozott. És ez a szolgáltatás kizárólag az Egyesült Államokban élő, kizárólag Mac OS X 10.2.6 operációs rendszerű Macintosh-sal, szélessávú internet kapcsolattal és hitelkártyával rendelkező vásárlók számára érhető el. Ez óvatos becslések szerint is jóval kevesebb, mint a számítógéppel rendelkezők 1%-a. Ha abba is belegondolunk, hogy közülük sem mindenkit érdekel az on-line zenevásárlás, könnyen belátható, hogy a potenciális vásárlók elenyésző kisebbsége produkálta ezt a jelentős bevételt. Ha ez a csatorna mindenki számára elérhető lenne, az

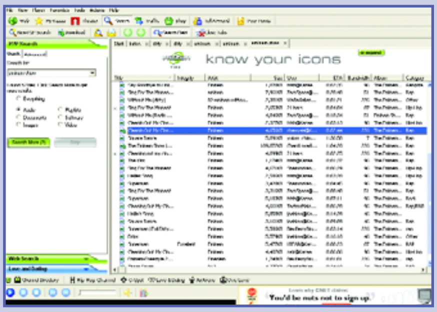
ebből származó bevétel havonta a milliárd dolláros nagyságrendet is elérhetné. Nehéz elhinni, hogy egy ilyen üzlet bárki számára ne lenne vonzó.

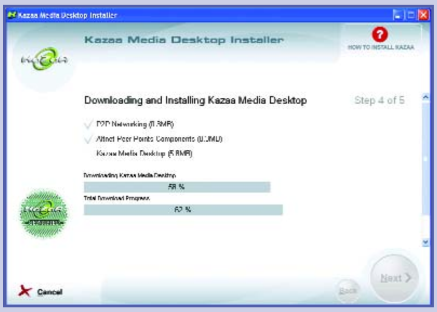
Az olyan cégeket is, mint például a spanyol Weblisten vagy a Puretunes (www.weblisten.com, www.puretunes.com) amelyek – a Spanyol törvények szerint – teljesen legálisan, jogdíjak fizetése mellett kínálják MP3 portékájukat, legalább olyan vehemenciával támadja a RIAA mint az illegális fájlmásolást (ennek eredményeképpen a Puretunes sajnos mára már fel is adta a harcot). Lehetne tehát tisztességesen is zenét letölteni, ha a kiadók ehhez hozzájárulnának, de ezt nagyon következetesen nem teszik meg.

Az Internet általában – és nem konkrétan csak a p2p fájlcserélés – valósítja meg azt, amitől a kiadók a legjobban félnek: a tisztességes kereskedelmet, ahol azért fizetsz, amit vásárolni akarsz és akár közvetlenül annak, akit megillet: az alkotónak. Ezzel együtt jár az ellenőrzés elvesztése, az a jövedelemkiesés amit az etikátlan marketing és licenszelési politika hatékonyságának csökkenése okoz, a művészek feletti ellenőrzés lazulása, és általában a monopolhelyzetből fakadó törvénytelen előnyök elvesztése. Az Internetes forgalmazás legalizálásával a kiadók váratlanul valódi versenyhelyzetbe kerülnének, és meg kellene elégedniük egy tisztességes kereskedelmi árréssel – ami már évtizedek óta nem fordult elő velük. Egyikőjük sem élné túl. Ebből nem lehetne fenntartani azt az irdatlan méreteket öltött hatalmi gépezetet amivé mára kinőtték magukat.

Ez itt hát a tét: az iparág maga, abban a formában, ahogy ma ismerjük.

R.G.P.





HANGKELTÉS FELSŐFOKON

A MINDENHATÓ DSP

Világunk legdinamikusabban fejlődő iparága, minden kétséget felülmúlón a számítástechnika, melynek mindennapi életünkre gyakorolt hatása lépten-nyomon érzékelhető. Alkalmazási területei oly széles rétegeket ölelnek fel, hogy azon már nem is csodálkozunk, ha az IT szektor fejlesztései más iparágakban is adaptálásra kerülnek. A modernkori digitális médiák megjelenésével párhuzamosan a számítástechnika egyik ilyen, alternatív felhasználási területévé a szórakoztatóelektronika vált, mely a DVD szabvány bevezetését, majd mind nagyobb térhódítását követően a két iparág egyre gyakoribb és egyre nagyobb mértékű összefonódását produkálta. A DVD révén elérhető tárkapacitás ezidáig soha nem látott lehetőségeket adott a hangmérnököknek a hangok rögzítésére és tárolására, minek következtében megjelentek a kettőnél több csatornás rendszerek – melyek kódolási eljárások alkalmazásával igyekeznek tömörített formában elhelyezni a hangsávokat az adott médián. A mozi élményvilágának otthonunkban történő reprodukciójára szolgáló *DVD-Video* formátumot a későbbiekben olyan új szabványok követték, melyek a képi világ, hatalmas adatmennyiségének nélkülözésével, elsősorban a hanganyag minél élethűbb részletgazdagabb megjelenítését voltak hivatottak szolgálni. Az ilyen formátumok – *DVD-Audio, SACD* – a lemezen tárolt többcsatornás hangokon kívül számos más tekintetben is különböztek elődeiktől, hiszen, mind nagyobb bitmélység és mintavételezési frekvencia alkalmazásával igyekeztek elérni a hang élethű reprodukcióját.

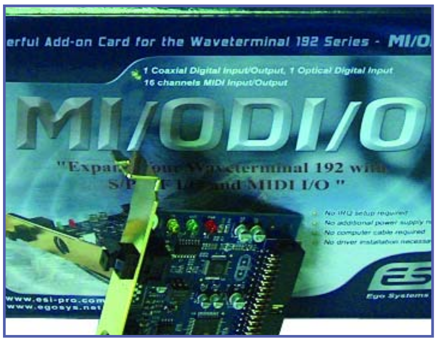
A szórakoztatóelektronikában így kialakuló legújabb irányvonalat kisvártatva a számítástechnika is követni kezdte, s az egyre jobb akusztikai jellemzők mellett a többcsatornás hangképzés is felkerült az újonnan megjelenő kártyák tulajdonságai közé. A hangkeltés digitális eszközeként szolgáló hangkártya tudása idővel ezen is túlnőtt, s az új szabványoknak megfelelően a legújabb generáció modelljei egyre nagyobb bitmélységgel, egyre magasabb frekvenciákon kezdtek dolgozni. A fejlődés korábban 16-bit / 44,1kHz-es értékeken megtorpant üteme ezzel új lendületet vett...

Ahhoz, hogy megértsük azt a többletet, amit a magasabb mintavételezés és felbontás alkalmazásával lehet elérni, kicsit el kell mélyedjünk a digitalizálás folyamatában. Mint minden digitális hangrögzítő eszköz, a számítógép hangkártyája is bizonyos analóg-digitális jelátalakítók (konverterek) segítségével rögzíti az analóg jelfolyamot. Ezen átalakítás során az analóg jelből adott intervallumokban véges sokszor mintákat vesznek, értelmezik azokat, majd egy szám hozzárendelésével digitális formában tárolják az adatárban. A CD minőséget jellemző paraméterek tehát azt jelentik, hogy a hang másodpercenként 44100 alkalommal kerül digitális formába alakításra egy olyan táblázatban, ahol a kapott érték 16-biten kerülhet leírása. Mivel a digitalizálás folyamán a rendszer kizárólag egész értékeket vehet fel, ezért hibával kell számolni akkor, ha az analóg hangminta adott része két tárolható egész szám értéke közé esik. Ilyen esetben, a matematika szabályaiban leírtakkal megegyezően „közelítésre" kerül sor. A „közelítés" értéke minden esetben más és más, így minden alkalommal eltérő mértékű hibával kell számolni a digitalizálás során – ezt hívják kvantálási, vagy más néven mintavételezési hibának. A manapság alkalmazott 16-bites konverterek mindezek mellett nem mindig használják teljes felbontóképességüket, kizárólag akkor, ha a digitalizálandó jel erőssége (amplitúdója) megegyezik a rendszer által megengedett maximális jelerősség értékével. Ennek megfelelően a digitalizálás során, ha a jel erőssége nem használja ki a rendszer adottságait, kevesebb egység alkalmazásával kerülhet az analóg jel leírásra, s ebből kifolyólag az esetek többségében a 16-bites rendszerek általában nem felbontóképességüknek megfelelően, hanem csak 14-bit körüli értékeken dolgoznak. A 16-biten működő rendszerekkel ellentétben a 24-bites felbontóképességgel rendelkezők az analóg jelek tárolására legalább 20 bitet használnak, s így 16,7 millió értékkel rekonstruálható az eredeti jelfolyam. Az emberi fül által érzékelhető frekvenciatartomány kitűnő hallással rendelkező emberek esetén 20Hz-től 20kHz-ig terjed, a nagy átlag, pedig nagyjából a 18kHz-es értékhatárig hall. A Shannon-féle mintavételezési tétel értelmében az eredeti analóg jel információtartalma akkor állítható vissza veszteség nélkül, ha a mintavételi frekvencia legalább kétszerese az analóg jelben előforduló legmagasabb frekvenciának.

A CD formátum 44,1kHz-es paramétere ennek megfelelően jóval felülmúlja az emberi fül által még hallható frekvenciahatár értékét, hiszen egy 22050Hz-es maximális frekvenciájú analóg jel állítható elő belőle. A sávszélesség 96kHz és e fölötti értékekre történő növelésének egyik előnye, hogy a mintavételezés során keletkező kvantálási hiba energiája nagyobb sávszélességen oszlik el, ezáltal csökken az azonos frekvenciatartományra jutó hibakomponens, valamint még kevésbé válik hallhatóvá a hibajelenség. Másik előnye, hogy a 18-20kHz fölötti komponensek megléte a jeltranziensek finomodását eredményezi.

ESI PRO: WAVETERMINAL 192

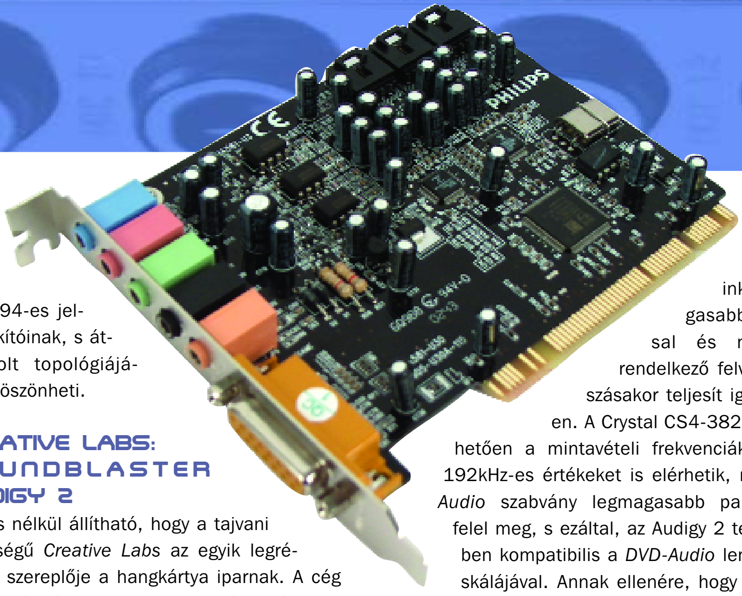
A koreai *EgoSystems* már jó ideje, jelen van a piacon professzionális felhasználásra tervezett Waveterminal hangkártyáival. A kezdeti sorozatot idővel a Waveterminal 2496 fantázianevű, majd nemrégiben a Waveterminal 192 névre hallgató termékek váltották fel. A legújabb sorozat jelenleg három kártyát foglal magába: a Waveterminal 192L, 192M és 192X változatokat, melyek a bennük alkalmazott A/D és D/A konverterek típusaiban, szolgáltatásaikban, illetve kialakításukban térnek el



TESZTMENET

Akárcsak a számítógép egyéb részegységeire, a hangkártyák tesztelésére is léteznek szintetikus tesztprogramok, melyek a hangkártyák karakterisztikája szempontjából legfontosabb jellemzőket elemzik. A kártyák minőségének mérése során az egyik legmeghatározóbb dolog a Frekvencia átvitel, mely az adott kártyának az átviteli tulajdonságait mutatja a frekvencia függvényében. Ideális esetben a kártyát leíró görbe egy egyenes vonal, mely azt jelentené, hogy a hangkártya minden frekvencián azonos mértékben képes a jelet átvinni. A számítógépes hangkeltésben azonban – ahogy az életben sem – nem létezik ilyen ideális eset, így a hangkártyák egy bizonyos frekvenciatartományban, vagy egy frekvencia felett eltérnek a 0dB értéktől, vagyis vagy erősebben, vagy pedig csillapítva képesek csupán az adott frekvenciájú jelet előállítani. A legtöbb hangkártya esetében a tesztek során elért eredmények már jónak mondhatóak akkor, ha a görbe a legfelsőbb – 18-19-20kHz-es – tartományban kezdi csak meg ereszkedését. A Zaj, illetve a Dinamika tartomány ugyancsak fontos részét képzik a méréseknek, hisz az első, a hangkártyának a jeltől teljesen független, a nem kívánatos zajait jellemzi, míg utóbbi a leghalkabb és a legerősebb jelszint közötti tartomány szélességét határozza meg. Természetesen a tesztek során kapott Zaj és Dinamika tartomány értékek abszolút értékben annál jobbak, minél magasabbak. Otthoni játékra egy –85dB zajjal rendelkező hangkártya már tökéletesen alkalmas, míg professzionális felhasználás esetében ennek az értéknek, inkább a –100dB körüli tartományba kell esnie. A THD, vagyis Teljes Harmonikus Torzítás a digitális jelek analóggá alakítása során keletkező hibájának a mérésére szolgál. Leírásként annyit lehet elmondani róla, hogy a konverterek hibájából a kimenő, analóg jelben olyan frekvenciájú hangok keletkeznek, melyek az eredeti bemenő jelben nem szerepeltek. A hangkártya jellemzői annál jobbak, minél kisebb a THD százalékos értéke. Öt ezrelék környékén a kártya ilyesfajta teljesítménye már jónak mondható, hiszen igen tiszta jel reprodukciójára alkalmas. A két csatorna közötti áthallás értéke az utolsó paraméter, mely azt szemlélteti, hogy az egyik csatorna jele milyen szinten van jelen a másik csatornában. Minél kisebb ezen érték, természetesen annál jobb a hangkártya áthallási értéke.

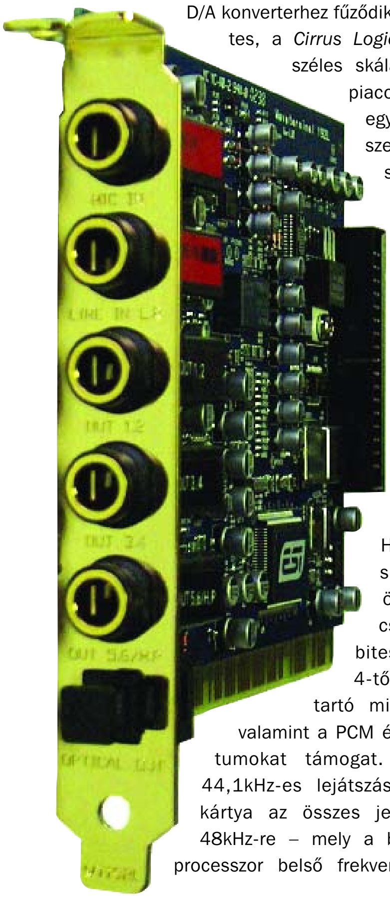
egymástól. A Waveterminal 192 valamint 192M modellek karakterisztikájukban tökéletesen egyeznek, ugyanis mindkettőben egyaránt két SigmaTel STAC9460S chip kapott helyet – melyek mindegyike két A/D és hat D/A konvertert tartalmaz. A chipek által támogatott legmagasabb mintavételi frekvencia a 192kHz, amit a terméksorozat elnevezése is jól szemléltet. Kialakításuk tekintetében a 192L jelenti a „Lite” változatot, így ez a sorozat legkisebb darabja. Ki-, és bemenetek tekintetében 2/8 analóg csatlakozási lehetőséggel rendelkezik, kiegészülve egy optikai TOSLINK csatlakozóval, valamint egy opcionális MI/ODI/O MIDI kártya fogadásának lehetőségével. A Waveterminal 192M kialakítása ennél kissé érdekesebb, ugyanis itt az analóg csatlakozási lehetőségek egy külön „Break-Out” dobozon kerültek kialakításra, mely egy egyméteres kábellel van a hangkártya hátoldalához csatlakoztatva. A „Break-Out” doboz semmilyen áramkört nem tartalmaz, minden alkotóelem a kártyán került integrálásra. A dobozon található ¼ inches TRS jack csatlakozók maximálisan egy 4/8 konfiguráció kiépítését teszik lehetővé. Analóg csatlakoztatási lehetőségen kívül természetesen a Waveterminal 192M is rendelkezik digitális kimenetekkel: egy optikai TosLink és egy koaxiális S/PDIF csatlakozóval. A kártyák meghajtóprogramjainak telepítését követően az operációs rendszer minden probléma nélkül ismeri fel az újonnan elérhetővé vált eszközöket: EWDM Wave-1-től a kártya lehetőségeinek megfelelően – a 192M esetében EWDM Wave-6-ig -, illetve egy EWDM MIDI-t melyet a kiegészítő kártya nélkül akár el is felejthetünk. A Waveterminal 192 sorozat tagjainak Enhanced Windows Driver Model (EWDM) meghajtói egyaránt támogatják az ASIO 2.0, GSI/F, MME, valamint Multi-MME formátumokat. Ezek mindegyike rendelkezik több kliens (szerkesztő vagy egyéb program) egyidejű kiszolgálásának lehetőségével. Míg a legtöbb hasonló kaliberű hangkártya esetében egy pár kimenethez egy program egy formátuma rendelhető, a Waveterminal EWDM meghajtó lehetőséget nyújtanak arra, hogy egyidejűleg több program is egy adott kimenetet használjon – még akkor is, ha ugyan abban a formátumban dolgoznak. Az *ESI Pro* gyártotta hangkártyák egyik legérdekesebb és legötletesebb része a DirectWire, mely már 2.0-ás változatánál tart. Segítségével egy grafikus felületet használva tudjuk a digitális hanganyagot virtuálisan, különböző szoftveralkalmazások között külső kábelezés – és ezáltal mindenféle minőségromlás – nélkül átkötni. A kártya, illetve a csatornák paramétereinek változtatására egy konzol kínál lehetőséget, ahol baloldalon rögtön a kívánt mintavételezési frekvenciát állíthatjuk 16kHz-től egészen 192kHz-ig manuálisan, de akár azt is megengedhetjük, hogy az adott alkalmazás maga válassza meg a számára legoptimálisabb értéket. Itt kell megemlíteni, hogy a Waveterminal 192 névben szereplő 192 valóban a konverterek által maximálisan támogatott mintavételezési frekvenciát jelentik, ám a 192kHz-es értéken a sorozat tagjai kivétel nélkül kizárólag lejátszásra képesek, felvételre nem. A Waveterminal sorozat két alsó tagja kivételével egyedül a 192X támogatja több kártya együttes használatát, így a 192L és 192M esetében az időzítés tekintetében a „CARDSYNC” lehetőséggel nem lehet találkozni, s így csupán a belső, illetve a digitális opciók maradnak. A konzol maradék részét keverési és monitor célokat szolgáló kapcsolók és csúszkák teszik ki. A Waveterminal 192L és 192M tesztje során mért frekvencia átvitel, valamint THD értékek egyaránt alacsonyak maradtak mintavételezési frekvenciától és felbontástól függetlenül, ám a kártya zaj értéke állandó jelleggel –90dB-es érték körül mozgott, míg a csatornák közti áthallás is igen magas, -50dB és –55dB között változott. A három típus közül egyértelműen a Waveterminal 192X teljesít a legjobban; kiváló eredményeit elsősorban AKM



AK5394-es jelátalakítóinak, s átgondolt topológiájának köszönheti.

CREATIVE LABS: SOUNDBLASTER AUDIGY 2

Túlzás nélkül állítható, hogy a tajvani illetőségű *Creative Labs* az egyik legrégebbi szereplője a hangkártya iparnak. A cég mindig jó időben nyitott a piac igényei által meghatározott irányba termékeivel, melyek széles körű tá mogatottságuk révén majdhogynem, külön szabvánnyá nőtték ki magukat – piacvezető szerephez juttatva ezzel a *Creative*-ot. A multimédiás hangkártyák piacán azóta is biztosan őrzi vezető pozícióját a cég, melyet az év elején megjelentetett *SoundBlaster Audigy 2*-es kártyájával tovább szilárdított. Ahogy az már említésre került, a hangkártyák karakterisztikáját leginkább meghatározó tényező a bennük alkalmazott jelátalakítók minősége. Az Audigy 2-nek nem csupán kiváló jellemzői, de a vele együtt megjelenő újdonságok legtöbbje is a Cirrus Logic Crystal CS4382-es D/A konverterhez fűződik. Mint ismeretes, a *Cirrus Logic* jelátalakítók széles skáláját kínálja a piacon: alapszintű egységektől egészen a professzionális, valamint High-End szintig bezárólag. A Crystal CS4382 chip mindenképen a legfelső kategória elemeihez tartozik, s alig egy szinttel marad el a High-End egységektől: összesen nyolc csatornát, 24-bites felbontást, 4-től 192kHz-ig tartó mintavételezést, valamint a PCM és DSD formátumokat támogat. A 16-bit / 44,1kHz-es lejátszás folyamán a kártya az összes jelet átalakítja 48kHz-re – mely a beépített DSP processzor belső frekvenciája. Ennek következtében az Audigy 2 inkább a magasabb felbontással és mintavétellel rendelkező felvételek lejátszásakor teljesít igazán kitűnően. A Crystal CS4-382-nek köszönhetően a mintavételi frekvenciák egészen a 192kHz-es értékeket is elérhetik, mely a *DVD-Audio* szabvány legmagasabb paraméterének felel meg, s ezáltal, az Audigy 2 teljes mértékben kompatibilis a *DVD-Audio* lemezek széles skálájával. Annak ellenére, hogy a piacon jelenleg több gyártó is jelen van hasonló képességekkel felvértezett kártyákkal, a konkurencia termékeiből mégis hiányzik egy fontos elem, mely az Audigy 2-ben implementálásra került: a *DVD-Audio* lemezek lejátszására alkalmas *„MediaSource DVD-Audio Player”* szoftver. A másolással járó jogsértés elkerülése végett az ilyen lemezek lejátszásakor a kártya azonnal letiltja hátoldalán található digitális kimenetét – vagy a Platinum változat esetében kimeneteit -, így aki egy külső DSP-vel rendelkező erősítőn keresztül szeretné hallgatni *DVD-Audio* lemezeit, annak, sajnos csalódnia kell. A *Cirrus Logic* jelátalakító további érdekessége, hogy kompatibilis a Direct Stream Digital formátummal, mely technológia a *Sony* által került kifejlesztésre, s alkalmazásra *SACD* szabványú lemezeiknél, ezáltal nem kizárt, hogy a jövőben akár *SACD* kompatibilis lejátszó szoftverekkel is találkozhatunk majd.



Az Audio HQ segédprogram újdonságai közé tartozik a Dolby Digital AC3 dekódolás lehetősége, kiegészülve a legújabb Dolby Digital EX technikával, mely révén az Audigy 2 akár 6.1 hangcsatorna előállítására is képes. A Dolby Digital EX alkalmazásával tovább növelhető a tér kohéziója, ugyanis a hagyományos 5.1 csatornás dekódoláshoz képest egy hatodik, hátsó center csatornával gazdagodik a hangszórók eddigiekben sem kis száma. *DVD-Video* filmek esetében ugyan léteznek olyan alkotások, melyek támogatnák a Dolby digital EX formátumot, ám ezek száma egyelőre, eléggé „korlátozott”, ennek megfelelően az Audigy 2 rendelkezik olyan lehetőséggel, miszerint maga állítja elő a 4.1, vagy 5.1 csatornás hangzásból a 6.1 csatornát.

Végezetül, egy jóslatba bocsátkoznék, mivel a szórakozató elektronikai eszközök egyre inkább tendálnak a mindenfajta digitális jelfeldolgozás felé, ily módon előfordulhat, hogy egy komplett otthoni felhasználásra szánt audio és video rendszernek oszlopos (vagy akár központi) tagjává válhatnak a megfelelően felszerelt számítógépes megoldások is.

Az audió eszközöket biztosította: Corg Computer

Tatcom

MAYA 7.1, MAYA EX 7.1 ÉS HP MIDIMATE

Ezen termékcsalád gyártója egy és ugyanaz, mint a Waveterminalok esetében. A gyártó azt a marketing, illetve üzleti fogást választotta (mely a sorakoztató iparban annyira elterjedt), hogy az egyes kategóriaszintek között teljes design- és márkanév különbséget tesznek, ezzel erősítve a vásárlókban azt a hitet, hogy a termékeik között komoly eltérések vannak. „A minőség kötelez” szokták mondani, és nincs ez másként most sem. No persze ettől a kártyától nem várhatunk csúcsminőséget, hiszen a kommersz kártyák élvonalába sorolható Maya 7.1 paramétereivel vértezték fel.

A kártya funkcióinak kihasználásához, 2 be- és 8 kimenet, valamint egy digitális optikai csatlakozó áll rendelkezésünkre, mintavételezési frekvenciája 48 kHz, és a konverter bitmélysége 18 bit. A Maya EX 7.1 érdekessége, hogy külső, USB portra applikálható egység, ami paramétereivel túlmutat az előbb említett 7.1 megoldáson. Az analóg bemenetek száma itt is kettő, de a kimenetekből mindössze csak hat van, ezt a „hiányosságot” ellensúlyozandó a két digitális optikai kapu, illetve a 96 kHz-es frekvencia valamint a 24 bites D/A konverter. A nagytestvér Waveterminallal való hasonlóság egyik jele, hogy a MIDI megoldások itt sem az audio egységekben kerültek integrálásra, ezt az űrt hivatott betölteni, a miniatűr méretű XP MidiMate, mely 1 MIDI bemenettel, valamint 1 kimenettel rendelkezik.

A PC GURU CD-mellékletein egy teljes játék található. Minden hónapban.

**23% megtakarítás!

PC GURU előfizetési ajánlatok

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!
PC GURU 4 szám 4 744Ft

PC GURU fél évre (6 szám) 7 776Ft**
PC GURU egy évre (12 szám) 15 552Ft**

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421**-es telefonszámot. A gyors ügyintézés érdekében, juttassa el hozzánk a befizetést igazoló szelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra, és mi késedelem nélkül postázzuk a megrendelt magazint.

* tesztelőfizetés új belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az árak 23% kedvezményt tartalmaznak!

továbbá

előfizethető a www.pcguru.hu illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

PC GURU 14. játékkollekció

- még kapható.. amíg a készlet tart!

Megrendelhető a kiadóban a 06 1 888 3421-es telefonszámon, a 06 1 888 3499-es faxszámon, vagy a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

3 teljes játék: 2469 Ft-ért

PC GURU 14

- Outcast
  PC GURU 2002/01-es száma
- Oddworld
  PC GURU 2002/03-as száma
- Kingdom under Firegold
  PC GURU 2002/04-es száma

PC GURU 15. játékkollekció

- már kapható az újságárusoknál!

3 teljes játék: 2469 Ft-ért

PC GURU 15

- Unreal
  PC GURU 2002/02-es száma
- Armageddon's Blade
  PC GURU 2002/05-ös száma
- Total Annihilation Kingdoms
  PC GURU 2002/06-os száma

HOMOK A GÉPEZETBEN

Játékország új diplomásai, agykontroll, digitális szarkák, GPS, katonai és polgári repülés, űrvécé és világító egerek. Gondolom a felsorolásból is kitűnik, hogy e havi összeállításunk ismét igen színesre sikeredett.

Játékország. Egy friss hírben érdekes (és döbbenetes) adatokat találtunk a játékiparról. Ezek szerint az USA területén 162 millió ember játszik videojátékokkal. Nemzetközi szinten 2002-ben a játékipar bevétele 11.3 milliárd dollár volt, ebben az évben várhatóan eléri a 18.5 milliárdot. Az iparban évente (!) 5000 új alkalmazottra van szükség, az átlagjövedelem 2000-ben 83 700 dollár (közel 19 millió forint) volt. Mindez ahhoz a hírhez kapcsolódik, mely szerint épp ezt a nagy felvevőpiacot megcélozva hamarosan megnyitja kapuit

a Suthern Methodist University területén a Guidehall. Itt 18 hónap alatt diplomás (elsősorban persze számítástechnikai területen végzett) fiatalokat képeznek ki játékszoftver-fejlesztésre, művészeti koncepciók elkészítésére és szinttervezésre. A Guildhall vagy Guidehall? kialakításában a legtöbb segítséget az idSoft egyik alapítója, Tom Hall nyújtotta, a képzésben egyetemi professzorok mellett vendégelőadóként igazi profik, a játékipar neves szereplői fognak segítséget nyújtani.

Neurománc. Létezik egy izgalmas és érdekes készülék, melyet eddig az Egyesült Királyságban gyógyászati célokra használtak. A rendszer neve Neurofeedback – lényege, hogy elektródákat erősítenek a páciens fejére, mely az agytevékenységet figyeli, és kiszűr bizonyos agyhullámokat, melyek egy számítógép monitorján videojáték formájában jelennek meg. A vizsgált személy agytevékenységének kontrollálásával tud játszani ezzel, vagyis megtanulja ellenőrizni és irányítani gondolatait. Ezt a módszer eddig alkoholizmus, epilepszia és poszt-traumatikus stressz gyógyítására használták – ám most kipróbálták

egészséges embereken is, nevezetesen a Royal College of Music, azaz a Királyi Zeneakadémia 97 diákján. A kísérlet meglepő eredményt hozott: a hangszeres játék, a zeneértés és a közönséggel való kommunikáció átlagosan 17%-ot javult, de volt olyan tanuló, akinél 50%-os (!) fejlődést értek el. A módszer segítségével tehát igazi profikat lehet képezni az élet bármely területén – nem csodálnám, ha nemsokára a hadsereg is felfigyelne rá…

Szarka, bunkofonnal. Miközben idehaza az újgenerációs mobiltelefonok még csak elterjedőben vannak, a műszakilag (de nemcsak úgy…) jóval fejlettebb Japánban már mindennapos eszközzé váltak. Olyannyira, hogy új fogalom született meg a szigetországban: a digitális bolti lopás. Ezek a huncut japánok ugyanis mostanság bemennek a

könyvesboltba vagy az újságüzletbe, és ahelyett, hogy megvásárolnák a portékát, lefényképezik (és akár rögtön küldik is tovább ismerősüknek). A kereskedők gyorstalpaló tanfolyamokon képzik alkalmazottaikat, hogy meg tudják különböztetni a telefonáló vevőtől a „digitális szarkákat”. Nem egyszerű eset…

HDDV. Még mindig Japán és csúcstechnológia – egyre nagyobb a piaca a felkelő nap országában a HDTV-knek, a digitális műsorszórás lényegesen élvezhetőbb adásai 2001 vége óta foghatók. Egy pici probléma van: ezek a jelek nem rögzíthetők hagyományos, a háztartásokban régóta működő eszközökkel. Most három nagy konszern, a Sony, a Sharp és a Canon összeállt, hogy kifejlesszék a technológiát, mely standard DV és Mini-DV kazettákra képes felvenni a műsort – a kézzel fogható eredmény talán már szeptembertől elérhető lesz.

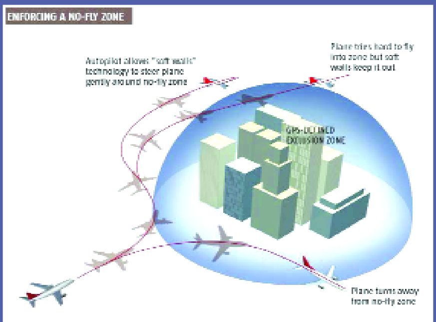
Kéziröntgen. A katonai kutatásokról már többször is írtunk rovatunkban, és megígértem, hogy továbbra is figyelemmel kísérjük a terü-

letet. Nos, most a Cambridge Consultant Ltd vezetője, Gordon Oswald bemutatta egy hároméves, titkos fejlesztés gyümölcsét, mely a legutóbbi James Bond filmhez hasonló mutatványra képes. A kis készülék alacsony frekvenciás radarimpulzusokat bocsát ki, mely áthatol a falakon (egyelőre ezek vastagsága maximum 30 cm lehet), és az azon túli tárgyakról, emberekről visszaverődő jeleket képpé alakítja. Ez persze nem „tévéműsor”, de jól meg lehet különböztetni a képernyőn a tárgyakat, és nyomon lehet követni az emberek mozgását. A kutatás és fejlesztés költségeinek jó részét a hadsereg állta, és a tesztelés is az angol elitcsapatok (úgymint a Black Watch vagy a Scots Guards) katonáinak segítségével történt. A készülék hatótávolsága jelenleg 250 méter, és ennek növelésén túl a miniatürizálás is folyamat-

ban van, hogy viselhetővé (talán szemüvegbe építhetővé) tegyék. A katonai felhasználáson túl az ügyes jószág hatalmas segítséget jelenthet természeti katasztrófák, például földrengés áldozatainak felkutatásában, de akár rendőrségi akciókban is.

Flúgos futam. Az amerikai hadsereg védelemfejlesztési csúcsszervezete, a DARPA (Defense Advanced Research Project Agency) különös módját választotta a kutatásoknak: civileket kért fel, hogy fejlesszenek ki egy univerzális, önjáró támadójárművet! Mindezt nyílt verseny formájában: az Interneten bárki nevezhetett a DARPA Grand Challenge-re, mely 2004. március 14-én startol. A járműveknek a több mint 400 kilométeres Los Angeles – Las Vegas távot 10 órán belül kell teljesíteni. A pontos útvonalat csak két órával az indulás előtt ismertetik; annyit lehet tudni, hogy sivatagon, mocsáron, sziklákon, hegyeken, árkokon és szögesdrót-akadályokon is át kell hatolniuk, és lesz legalább egy pont, ahol a fedélzeti GPS navigáció nem fog működni. A járműveknek teljesen maguktól kell végigvezetni a versenyt, a csapatok csak vészleállítás és újraindítás esetén kommunikálhatnak velük. A feladat egyáltalán nem könnyű, hiszen a GPS önmagában nem csodaeszköz, és például egy homokvihar azonnal „vakká” teszi a járművet, ezért kamerákkal, szenzorokkal és más kütyükkel kell felszerelni a gépet. Ezek jelét a fedélzeti komputernek kell feldolgoznia, összehasonlítani a kapott adatokkal (illetve a belőlük készített digitális térképpel) és kiadni a vezérlési parancsot - ám eközben a járgány a 40 km/h-s átlagsebességet figyelembe véve másodpercenként 11 métert tesz meg... Persze a díjazás is ennek megfelelő: kerek egymillió dollár – más kérdés, hogy a fejlesztés-építés mennyi pénzt emészt fel. A 34 versenyzőt támogató szponzorok között olyan neveket találunk, mint az IBM, a Northtrop Grumman, vagy a VIA Technologies. A cél persze egyértelmű és nyílt: az USA hadserege 2015 végére támadó harcjárműveinek egyharmadát szeretné ilyen - a légierő szondáihoz és robotrepülőihez hasonló - önjáró eszközökre cserélni. A versenyre magam is kíváncsi vagyok, mindenesetre izgalmas mókának ígérkezik.

Láthatatlan fal. A műholdas helymeghatározó rendszer, a GPS a főszereplője egy másik, szomorúan aktuális hírnek is. Két éve, hogy a terroristák a WTC ikertornyaiba vezetették az eltérített Boeing-747 repülőgépeket. Azóta szerte a világon folyik a kutatás, hogyan lehetne a hasonló eseteket megakadályozni. Washington és más amerikai nagyvárosok széleire a hadsereg légelhárító rakétavető lövegeket telepített, de nyilvánvalóan ez nem lehet általános megoldás. Kísérleteztek olyan rendszerrel is, mely vész esetén átadná a gép irányítását a földi központnak, de ez a rádióhullámú összeköttetés szintén meghekkelhető, így nem nyújt igazi biztonságot. Most a berkeley-i kaliforniai egyetemen Edward Lee és munkatársai egy új módszert fejlesztettek ki. Ennek lényege roppant egyszerű: létrehoznak egy olyan, GPS pontokból álló adatbázist, mely azon zónák koordinátáit tartalmazza, ahová repülőgép nem szállhat be. A gép repülési rendszere folyamatosan ellenőrzi az adatokat, és ha a pilóta egy ilyen „tiltott” pontot ér el, finoman, majd egyre határozottabban elkezdi továbbterelni a gépet a legközelebbi „szabad” pont irányába. Olyan ez, mint amikor a repülő viharba kerül – persze mindez kontroll alatt van, tehát nem veszélyezteti a repülés biztonságát, egyszerűen



csak (láthatatlan falként) nem engedi be az adott területre a gépet. Az elsődleges adatbázist a fedélzeten helyezik el, ám bármilyen betörési vagy kikapcsolási kísérletre azonnal átvált a másodlagos rendszerre, mely számos földi központban kerül elhelyezésre. A Boeing már meg is kezdte a tesztelést, egyelőre szimulátorokban – elmondásuk szerint a „soft wall” (lágy fal) messze a legjobb megoldás a problémára.

Most már kikapcsolhatja a repülőgépet... És még mindig repülés, de immár katonai vonalon. A világ jelenlegi legjobb és leggyilkosabb madara az F/A -22 Raptor, melynek repülési sebessége zéró közelitől 2 Mach-ig terjed, és elképesztő manőverekre képes. Ám ami igazán különleges, az a számítógép-vezérelt fedélzeti radar- és szenzorrendszer. A hozzá tartozó szoftver kétmillió programsorból áll – és nagyban felelős azért, hogy

a darabonként 200 millió dollárba kerülő gép sorozatgyártása még nem kezdődhetett el. Az éles tesztekben ugyanis repülésenként a pilótáknak 14 percnyi újraindítást kellett elviselniük, hogy a kritikus rendszerrészek ismét működőképesek legyenek. A fejlesztéseknek hála, ez az idő lecsökkent 36 másodpercre – de képzeld el, amikor 2250 km/h-s sebességnél a repülésvezérlő kijelzőjén (pontosabban a szemed előtt, hiszen a fontos adatok a sisakrostély belső felére vannak vetítve) megjelenik a „kék halál”, és a rendszer újraindul...

Űrslozi. Repüljünk feljebb, kissé vidámabb (ám attól még komolyan veendő) témával - szereztünk ugyanis pár képet a nemzetközi űrállomás árnyékszékéről. Külön felhívom a figyelmet a

kapaszkodókra és a hevederes lábtámaszra – nincs az a szél és „előtolás”, mely elröptetné a trónoló űrhajóst a hajó túlfelére. Ja, és ott középen, az a gégecsöves izé nem mikrofon, de gondolom, ezt már kitaláltátok...

Teljes az őrület! És jöjjön a végére a szokásos esztelenség. Előző számunkban beszámoltunk a tajvani egyetemen előállított világító halakról. Nos, úgy tűnik, a „kicsi sárga emberkék” nagyon belejöttek, mert a Bio Taiwan 2003 kiállításon, a tajvani Világkereskedelmi Központban a Level Biotech cég zöld fluoreszkáló génnel kezelt, világító egereket állított ki. Remélem a Disney rácsap – élő Miki-egér lámpa, uraim! A következő lépcső szerintem a fekete párduc és a rózsaszín flamingó összekutyulása lesz, aztán tadam-tadam-tadamtadamtadam...

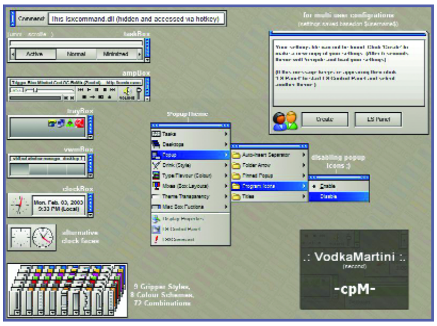
]{redenc

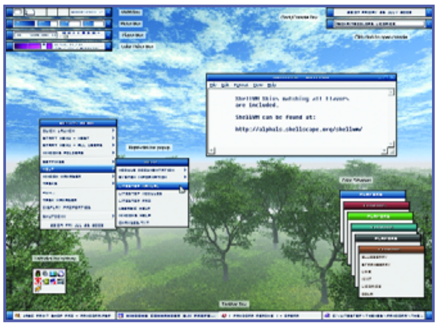
MESTERKURZUS

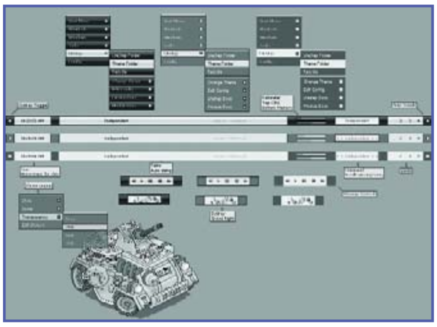
Üdvözlök mindenkit szeptemberben! Bizony, sajnos küszöbön az ősz, és kezdődik a suli is, ugyebár. De ezért, most nem kell csüggednetek, hiszen mi lehet jobb annál, minthogy az e havi PC Gurut is a kezetekben tarthatjátok? És abban is biztosak lehettek, hogy van, ami nem változik, milyen jó, hogy a számítógépezés nem idénysport! Bizony kellemes visszagondolnotok, hogy eddig semmire sem volt gondotok, egész nap a strandon vagy a klubban ülhettetek narancslevet, és sört szürcsölve, most viszont "szörnyű kínok" közt indul gőzerővel a tanulás. Persze itt azokra is gondolok, akik már régen elfelejtették, milyen is egy 3 hónapos nyaralás. Remélem, már vártátok, mivel is rukkol elő a Mesterkurzus, mert ismét lesz néhány hasznos programismertető, valamint a Windows egy speciális "tuningolásáról" is fogunk értekezni. Ízelítőnek legyen elég ennyi, most lássuk, miről is van szó bővebben!

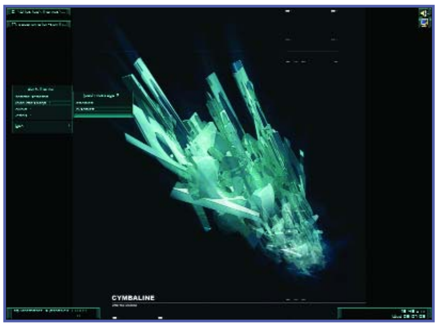
WINDOWS TUNING - EGY KICSIT MÁSKÉPP

Kedvenc Windows-unk csinosítására sokféle módszert ismertettünk már. Azonban eddig csak az operációs rendszer saját grafikus felületét tuningolgattuk. Sokan panaszkodnak arra, hogy nincs lehetősége a felhasználónak gyökeresebb változtatásokat is végrehajtani a GUI-n, csak az olyan alapvető dolgokat, mint a háttérkép, stílusok, ikonok, elrendezés megváltoztatása. Pedig a megoldás egyszerű: cseréljük le a Windows "alapértelmezett" grafikus felületét. Pontosabban helyettesítsük egy másikkal, ugyanis az eredetihez egyáltalán nem kell hozzányúlunk, ezért gyakorlatilag teljesen veszélytelen a művelet.









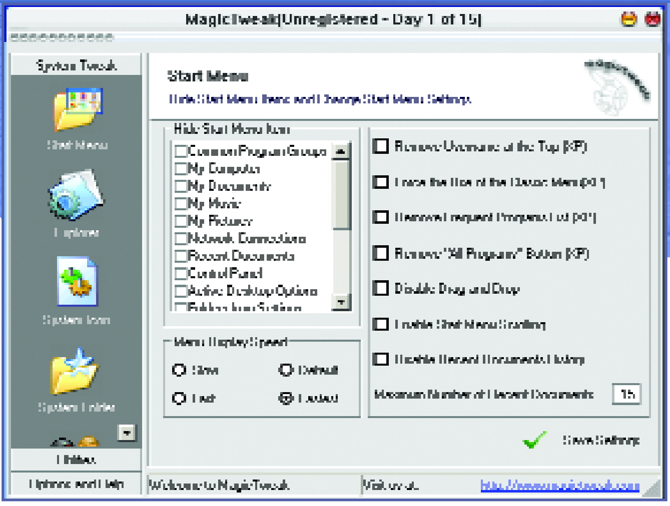
HOGYAN?

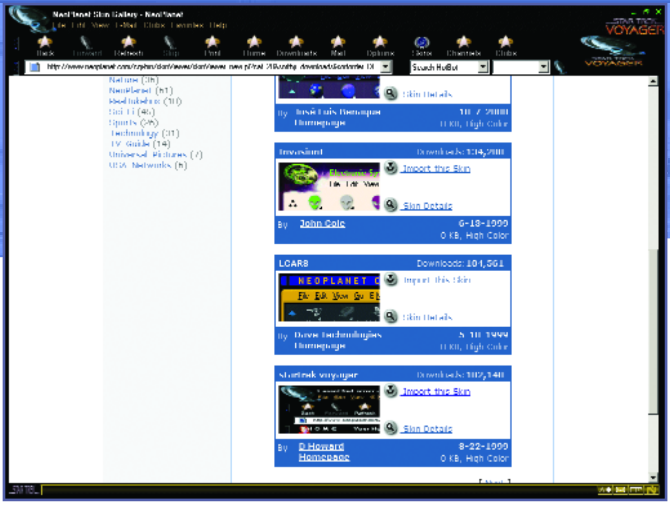
Tehát, mint azt már tudjuk, nem muszáj feltétlenül ragaszkodnunk a Windows megszokott felületéhez, kreatív emberkék ugyanis számos megnyerő, ötletes témát készítettek már. Ezeket az elkészült grafikákat aztán egyszerűen csak a megfelelő programmal beolvassuk, majd elvégezzük a szükséges beállításokat és már működik is. Nincs benne semmi bonyolult, mindössze azt csinálja, hogy az alapértelmezett grafikus felületet (explorer.exe) nem engedi futni, helyette viszont elindítja a maga kis alkalmazását, ami szépen átveszi a régi szerepét. Ha pedig mégsem szeretnénk használni, egyszerűen kikapcsoljuk, és visszakapjuk az eredeti felületünket (jó esetben).

LITESTEP

A legnépszerűbb program ezen a területen a LiteStep névre hallgat (mondjuk hiába szólítgattam, nem köszönt vissza). Már az elején megjegyzem, hogy freeware programról van szó, tehát semmit nem kell fizetnünk a használatáért, így bátran állíthatjuk, ez aztán megéri a pénzét. De a program annyira megnyerő, hogy ez az állítás akkor is igaz volna, ha éppenséggel fizetnünk kellene a minőségéért. Több fajtája is létezik, például az OTS és a LSDistro. Ezek alá készül a legtöbb felület. Érdemes az OTS-t használni, ugyanis ahhoz létezik egy patch, amivel képes LSDistro alá készült GUI-kat is futtatni.

Telepítése egyszerű, de a folyamat közben feltesz majd néhány kérdést, többek közt meg kell adni néhány program (levelező, irc kliens, képnézegető, stb...) elérési helyét, amiket szeretnénk, hogy majd az új felületen egy kattintással elérjünk. Ezek után





válasszunk ki egy szimpatikus GUI-t a lentebb ismertetett weboldalak valamelyikén, töltsük le, másoljuk át a megfelelő helyre, majd egyszerűen válasszuk ki a programban, hogy az legyen az alapértelmezett grafikus felület. Egyébként mindegyiket a LiteStep saját motorja hajtja, tehát nagyjából egyforma funkciókat kínálnak, mindössze a grafika és az elrendezés változik. Persze vannak editálható (szerkeszthető) konfigurációs fájlok is, amikben ha búvárkodunk egy kicsit, akkor sokkal jobban megszelídíthetjük a felületet, mint gondolnánk.

ELÉRHETŐSÉGEK

A LiteStep hivatalos weblapját a *www.litestep.com/* címen találjuk. Itt többek közt letölthetjük magát a programot is, de az oldalt, nem árt áttanulmányozni egy kicsit jobban, mivel számos hasznos tanáccsal lát el minket a szoftver használatával kapcsolatban. Az OTS disztribúciónak a hivatalos weblapja pedig a http://ls-ots.cjb.net/ címen található. Ez idáig rendben, de honnan szerezzünk a programhoz grafikus felületeket? Íme a főbb gyűjtemények címei:
http://lsthemes.com, www.desktopian.org, www.customize.org, http://www.wincustomize.com.

KONKLÚZIÓ

Kétségkívül jó lehetőség a LiteStep. Nekem azonban a tesztelése során mindig is volt egy olyan érzésem, hogy valahogy nem az igazi így. Viszont ha lenne ilyen szolgáltatás a Windowsban alapértelmezettként is, úgy már megfelelne. Ettől függetlenül, aki szereti teljesen felforgatni a desktopját, vagy csak egyszerűen nem tetszik neki a régi, az nagy hasznát fogja venni a programnak. Egyszer mindenképp érdemes kipróbálni.

MAGICTWEAK V2.60

A program segítségével számos olyan beállítást eszközölhetünk a Windows-unkban, amit nélküle elég macerás lenne megtenni. Személyre szabhatjuk például a Start menü, az Internet Explorer, a hálózat, és magának a rendszernek a komolyabb beállításait; gyakorlatilag minden olyan funkcióval rendelkezik, amelyet elvárhatunk egy ilyen jellegű tuningprogramtól. Ezen kívül a készítők beépítettek még néhány hasznos utilites-t is, amikkel kiegészülve a MagicTweak személyében egy kész svájcibicskát kapunk kézhez. A hivatalos weblapjáról a magyar nyelvű kiegészítés is letölthető hozzá.
Weblap: http://www.magictweak.com/
Licensz: Shareware
Korlátozás: 15 napos időlimit

REFRESHFORCE V1.0

A Mentőöv rovatunkba számos olyan levél érkezik, amelyekben azt kérdezitek, hogy Windows XP alatt mi a teendő olyankor, amikor például játékoknál az istenért sem lehet a megfelelő képfrissítést beállítani. Ezt a tipikus XP-s gyermekbetegséget könnyen áthidalhatjuk ezzel a remek programmal, amivel különböző felbontásokhoz hozzárendelhetünk egy adott képfrissítési frekvenciát. Néhány videokártyához egyébként a gyártó alapból is kínál ilyen célszoftvert, azonban aki mégsem rendelkezik ilyennel, annak nagy segítség lehet az amúgy freeware RefreshForce.
Weblap: http://www.pagehosting.co.uk/rf/
Licensz: Freeware

HYDRAIRC V0.3.082

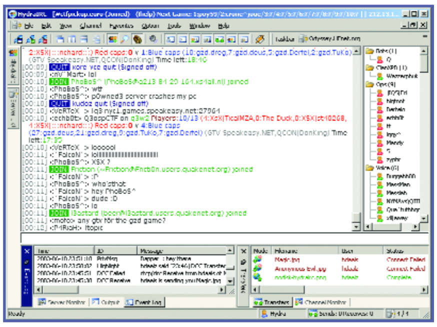
A HydraIRC remek alternatívája lehet a jelenleg legnépszerűbb mIRC IRC kliensnek. Igaz, egyelőre még csak tesztelési szakaszban van, de már így is számos remek funkciót épített bele a lelkes fejlesztő. Az egyik ilyen hasznos szolgáltatás például, hogy képes egy kis ablakban összesíteni nekünk a beérkező privát vagy csatorna üzeneteket, így nagyon könnyen átláthatjuk a kommunikációt; nem kell mindig váltogatni az ablakok közt. Érdemes letölteni most is, de a végleges verziónál pedig még inkább.
Weblap: http://www.hydrairc.com/
Licensz: Freeware

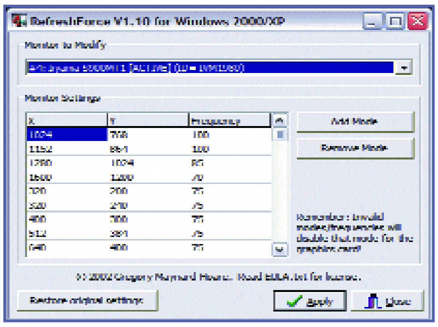
NEOPLANET BROWSER V5.2

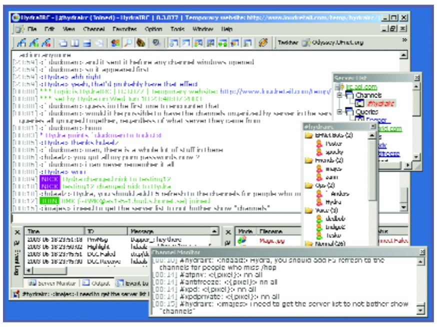
Talán az egyik legnépszerűbb Internet Explorerre épülő böngészők egyike. Maximálisan igazodik azon felhasználók igényeihez, akik szeretik a csicsás kinézetet egy programon. A hivatalos weblapján ugyanis rengeteg skin közül válogathatunk, amiket egy kattintással integrálhatunk is a programba. Vannak azonban használható funkciói is :). Tartalmaz egy jó minőségű beépített levelező klienst és download managert is, így például böngészés közben egyből értesülhetünk ha új levelünk érkezett. Először akartam írni, hogy igazán készíthettek volna egy Internet Explorer-es felületet is, de aztán keresgéltem egy kicsit, és rátaláltam egyre. Úgyhogy nem túlzás, hogy szinte mindenféle skin fellelhető hozzá. Őszinte leszek: nekem nem tetszik a program :). Persze ez erősen szubjektív vélemény. Akik viszont szeretik a csilli-villi dolgokat, azok nagy valószínűséggel boldogok lesznek a NeoPlanet Browserrel.
Weblap: http://www.neoplanet.com/
Licensz: Freeware (ingyenes regisztráció szükséges)

Ennyi fért iskolai évadnyitó cikkünkbe, remélem, e pár program között csemegézve, megtaláljátok a kedvetekre való optikai tuninghoz használatos alkalmatosságokat. És ne feledjétek, nyár lesz jövőre is!

Rusty

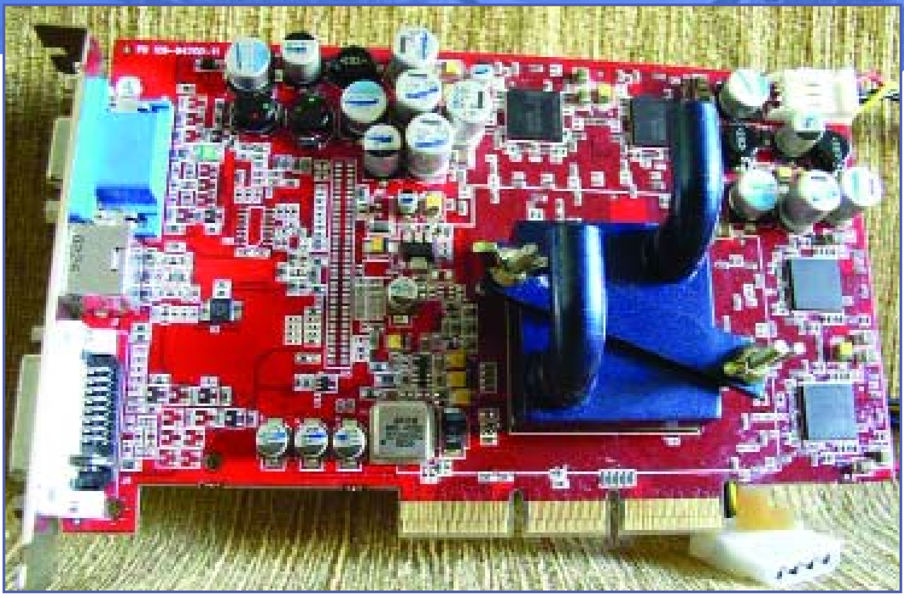






VÍZHŰTÉS

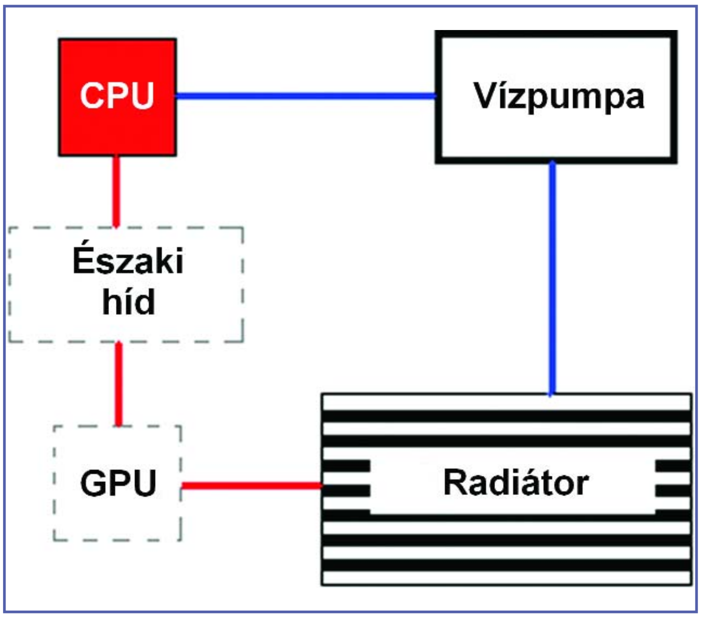
CSÖRGEDEZŐ TECHNOLÓGIA



Hűtéstechnikai cikksorozatunk utolsó és egyben legtöbb beszédtémára okot adó megoldása a vízhűtés. Az eddig tárgyalt technikák (levegő és peltier hűtés) között árban, teljesítményben épp félúton helyezkedik el, hűtési hatékonysága sokkal jobb a léghűtésnél, zajterhelése elhanyagolható, de a peltier hűtés segítségével elérhető hihetetlen alacsony hőmérsékleteket csak megközelíteni tudja. Furcsának tűnhet, de vízhűtést már nem csak az asztali számítógépekben használhatunk, mert a NEC-nek hála már készülnek az első szupervékony hűtési rendszerek, kizárólag a hordozható számítógépekhez. De mi valójában a vízhűtés, és mi is kell a megvalósításhoz? A vízhűtés, mint megnevezés nem egészen igaz, hiszen csak vízzel soha nem hűtjük a hőtermelő alkatrészeket, mindig valamilyen keveréket használunk. Aki e technika alkalmazását komolyabban fontolgatja, az tudja, hogy a lehető legnagyobb teljesítmény eléréséhez három elemet kell hidegen tartania a házon belül: a processzort, az alaplap északi hídját és a videokártya központi egységét.

EGYSZERŰSÍTETT MŰKÖDÉS:

A fenti elemek mindegyikére egy hűtőtömb kerül, melybe – általában marással – járatokat alakítanak ki, és egy szivattyú segítségével áramoltatjuk a hűtőfolyadékot bennük. A hűtési folyamat során a hőtermelő elem (pl. CPU) hője átadódik a hűtőtömbnek, melyben az áramló folyadék felmelegszik. Ez a meleg hűtőfolyadék ezután bekerül egy hőleadó radiátorba, ahol a hőt átadja a radiátornak (az itt felgyűlt hőenergiát, természetesen ez esetben is a levegő fogja elszállítani) lehűl, és visszatér ismét a hűtendő elemhez.



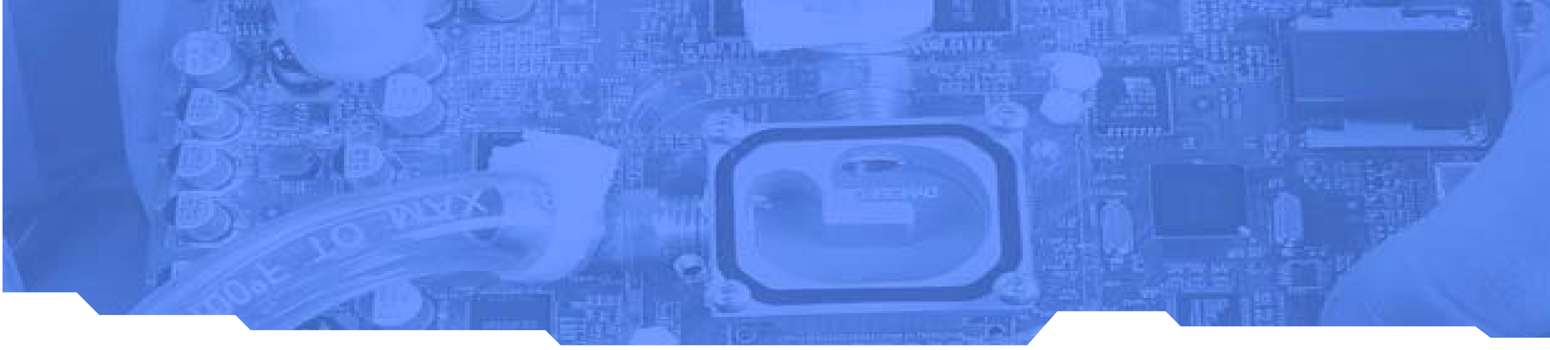
1. ábra

Az **1.-es ábrán** láthatóak a fontosabb részegységek, melyeket most egy kicsit részletesebben megnézünk.

HŰTŐBLOKK: a hőtermelő elemmel közvetlenül kapcsolatban lévő vaskos, az esetek többségében tiszta réz, belső járatokkal ellátott elem, melyet úgy kell rögzítenünk, mint egy hűtőbordát. Minden hűtőblokk tartalmaz egy ki- és egy bemeneti csőcsonkot, melyre a csöveket rögzítjük. A blokk vásárlásakor/készítésekor két fontos dolgot kell szem előtt tartanunk: anyagának jó hővezetőnek kell lennie (alumínium, de inkább réz), illetve a belső járat(ok) hőátadó felületének nagysága, és kidolgozása fontos a jobb hőáramlás végett. Sajnos épp ez utóbbit kész tömb vásárlásakor nehéz meghatározni, hiszen minden gyártó féltve őrzi saját termékének titkát, és szétszedni, sajnos egyiket sem lehet. Mostanában a legtöbb hűtőblokk belső járatának kialakítása spirálszerű (Zalman, Danger Den stb.), mert így érhető el nagy hőátadó felület anélkül, hogy a víz útja akadályba ütközne, megtörne, de sok blokk járata ún. kígyós kialakítású, amely szintén jó megoldás, és egyszerűbb az elkészítése, illetve, mivel nem változik a keresztmetszet, a folyadékáramlás sebessége is állandó lehet. Magyarországon a kereskedelemben hivatalosan csak a Zalman ZM-WB2 hűtőblokk kapható, de néhány webes portál készít saját hűtőblokkokat, melyek mind árban, mind teljesítményben felveszik a versenyt a külföldi termékekkel. Bár a hűtőblokk belsejét ritkán láthatjuk, a külső is árulkodó. A processzor magjával érintkező felületnek tökéletesen síknak és teljesen polírozottnak kell lennie, a minél jobb hőátadás érdekében, ez az egyetlen felület, amelyre nekünk is vigyázni kell: ne karcoljuk meg!

RADIÁTOR: vásárláskor a legfőbb szempont a minél nagyobb hőleadó felület, így már érthető, hogy a vízhűtésnek ez az egyik nagy előnye a léghűtéssel szemben, hiszen a hőt jóval nagyobb felületen tudjuk áramoltatni. A méret mellett fontos szempont a radiátor lamellázata is, amelyik inkább ritkább legyen, mint sűrű, hiszen a lamellák között a levegőnek minden nehézség nélkül kell mozognia. A radiátorra – ezzel is segítve a hőleadást – érdemes egy vagy több alacsony fordulatszámú csendes ventilátort szerelni, így a hatásfokot nagymértékben növelhetjük. A radiátor elhelyezésénél több eset is lehetséges. Az első és egyben a legroszszabb, hogy a házban helyezzük el, ez több szempontból is rossz: nagy helyet foglal, nehezen hozzáférhető és a hőt a házban adja le, tehát még gondoskodnunk kell annak eltávolításáról is. Második lehetőségként a ház mellé helyezzük el (de így nem hordozható!), és rögzíthetjük a ház oldalára, illetve tetejére is, ha nem sajnáljuk megbontani házunkat.

VÍZPUMPA: a hűtőfolyadék áramlásáért felelős, így fontosságát nem lehet eléggé hangsúlyozni. A kereskedelemben igen sokféle méretű, és teljesítményű szivattyú kapható, de általánosságban elmondható, hogy egy általunk megvalósítandó vízhűtéshez egy 500/800 l/órás szivattyú bőven elegendő (a valós teljesítmény ennél jóval kisebb az áramlási veszteségek miatt). Nagyobb teljesítményű szivattyúba nem érdemes beruházni, mert bár a blokkokból gyorsabban vonja ki a hőt, de ezzel párhuzamosan kevesebb időt is tölt a felmelegedett folyadék a radiátorban, így kevésbé hűl le. A vízpumpa az



egyetlen gyenge láncszem a rendszerben, mivel mozgó alkatrészeket tartalmaz, így tönkremenetele az áramlás és így a hűtés megszűnését eredményezi. Egy jól megtervezett rendszerben az áramlás megszűnése sem vezet komolyabb hibához, hiszen a modern alaplapok mindegyike védi a processzort a túlmelegedéstől és lekapcsolja a rendszert, de ennek ellenére érdemes mérni a hőmérsékletet vagy éppen az áramlás meglétét, mert így azonnal reagálhatunk a hibákra. A vízpumpák beszerzése nem túl nehéz, de éppen az imént említett okokból, válasszunk megbízható példányt. Népszerű márkák az Eheim, és a Hydor.

CSÖVEK: kiválasztásukkor egy sor kívánalomnak kell, hogy megfeleljenek: legyenek hajlékonyak, jó vegyszerállóság jellemezze őket, és ha lehet kicsi legyen a hőtágulásuk, vagyis minimálisan táguljanak, ha folyamatos terhelés éri őket. A leggyakrabban használt, és legideálisabb cső a szilikoncső, nagy szögben hajlítható, vegyszerálló, bár drágább társainál, de tulajdonságai vonzó megoldássá teszik. A csővezetékek rögzítése, egy sor vitát váltott már ki, hiszen a legegyszerűbb és legbiztonságosabb megoldásként a csőcsonkokra ráhúzva a csövet (ami már egy jó minőségű cső esetében is biztos rögzítést eredményez) egy bilincset erősítünk a kötésre. Ezen megoldás előnye a biztos rögzítés és az olcsóság, hátránya, hogy szétszereléséhez több idő és szerszámok kellenek. A második lehetőség az ún. gyorscsatlakozók használata, melyekhez nem kell semmiféle eszköz, de kialakításuk miatt drágábbak. Itt említeném meg, hogy jó vízhűtésnél a víz áramlása közel azonos belső átmérőn kell hogy történjen, mert így az áramlás sebessége csak kis mértékben fog változni.

HŰTŐFOLYADÉK: a hőszállításban játszik döntő szerepet, így kiválasztására nagyon oda kell figyelnünk, annál is inkább, mivel kész rendszerünket később nekünk kell feltöltenünk, karbantartanunk. Mivel a folyadék az összes részegységen keresztülfolyik, kiválasztásakor fokozott figyelemmel kell eljárnunk. Elvárások:

- ne vízkövesedjen. A vízkő lerakódása a hűtőblokkokban, vízpumpában, radiátorban idővel drasztikus mértékben csökkenti a teljesítményt és rendszerünk élettartamát,
- a folyadékban ne keletkezzen élet (algák, moszatok stb.), lerakódásuk csökkenti a teljesítményt, illetve elzáródást okozhat a hűtőblokkokban, és a pumpát is tönkreteheti,
- legyen nagyon jó hővezető képességű,
- ne párologjon, és ne korrodálja az alkatrészeket.

HASZNÁLHATÓ FOLYADÉKOK:

Desztillált víz és fagyálló elegye. A benzinkutaknál is beszerezhető páros keveréke a leggyakrabban használt hűtőfolyadék. Nem vízkövesedik, nem párolog, nem okoz korróziót, nem indulhat meg benne az élet, és ami a legfontosabb: olcsó. Az egyetlen negatívuma, hogy a ragasztókat oldja, így a rendszerünk vásárlásakor/összeállításakor figyeljünk arra, hogy a csövek a csatlakozásoknál ne legyenek ragasztva, pontosabban egyáltalán NE tartalmazzon ragasztót a rendszerünk, a kötőanyagok használata egy kis fejtöréssel amúgy is bármely illesztésnél elkerülhető.

A második alternatíva, a Desztillált víz és alkohol elegye. A gyógyszertárakban kapható nagy(!) tisztaságú alkoholt és a desztillált vizet párosítva, igen jó tulajdonságú keveréket kapunk, ami a ragasztókat kevésbé oldja, így véleményem szerint, az egyik legjobb hűtőfolyadék. Keverése: 1 liter desztillált vízhez kb. 1 dl alkohol.

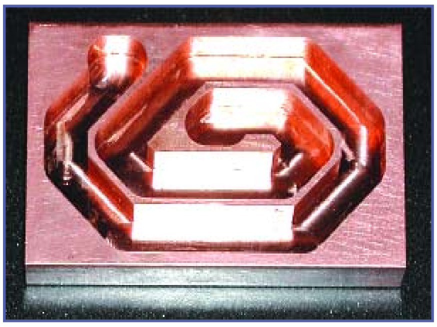
TARTÁLY: ez nem kötelező elem, de használata néhány esetben jól jöhet. Rendszerünk feltöltésekor buborékok kerülnek a folyadékba, melyek jelentősen rontják a teljesítményt, de ha rendelkezünk egy tartállyal, akkor a buborékok útja itt véget ér. Az egyetlen feltétel, hogy a tartály ne legyen tele a hűtőfolyadékkal, rendelkeznie kell légtérrel is! A folyadék melegedéskor tágul, de összenyomhatatlan, így szükség lehet egy tágulási tartályra is, ahol ezt a tágulást ki tudjuk egyenlíteni úgy, hogy a tartályban lévő levegő sűrűsödik. Megjegyzés: a tágulási tartályra egy rendszerben általában nincs szükség, mivel a csövek is tágulnak.

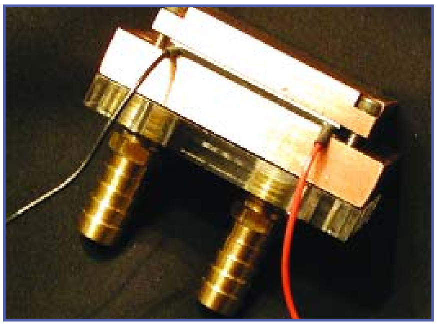
NÉHÁNY EGYÉB VESZÉLYFORRÁS:

- Nem megfelelő hűtőfolyadék használata. Ha hűtőfolyadékunk összetétele nem megfelelő, esetleg csak egyszerű csapvizet használunk, több hiba is előfordulhat. Elsősorban, vegyi korrózió léphet fel, tehát a vízhűtésben használt részegységek (blokkok, pumpa, radiátor stb.) vegyi reakcióba léphetnek a folyadékkal. Kiküszöbölése egy módon lehetséges: megfelelő hűtőfolyadék alkalmazásával, a legbiztosabb semleges hűtőfolyadék a desztillált víz és az etilalkohol keveréke.
- Nem megfelelő anyagok párosítása/használata esetén elektrokémiai korrózió léphet fel, tehát pl. az alumínium és vörösréz alkatrészek eltérő elektropotenciállal rendelkeznek, így egy részegységen belüli használatuk során a pozitívabb fém egyszerűen elfogy. A probléma elkerülésére több mód is kínálkozik: megválogathatjuk az anyagokat (réz hűtőtömb, réz csonkokkal), vagy elektromosan nem vezető hűtőfolyadékot (pl. desztillált vizet) használunk.
- Nem megfelelő csövek használata. Ha túl merev a cső, hajlítás során megtörhet, így elzáródás, vagy jelentős átmérő- és ezzel együtt teljesítménycsökkenés léphet fel. Polisztirol és polietilén csövek használatakor fokozott a kilazulás veszélye, mert nagy az anyagok hőtágulása, és ráadásul a PVC alapú csövek idővel megkeményedhetnek, illetve öregedésre is fokozottan hajlamosak.
- Nincs védelem beépítve, vagy régi típusú alaplapot használunk: ez a legsúlyosabb hiba, megfelelő védelem nélkül kész öngyilkosság a vízhűtés használata. A hőmérsékletellenőrzés, kijelzés és riasztás abnormális értékeknél az alap védelmet jelentik.

KOMPLETT MEGOLDÁSOK HAZÁNKBAN

A komplett megoldások ismertetése előtt, néhány szó a hűtendő elemekről: az elsődleges cél a processzor lehűtése, ami az összes hőtermelésből legalább 60%-ot tesz ki tuning nélkül is. Egy 2 GHz feletti AMD vagy Intel processzor kb. 60 Wattnyi hőenergiát termel, ami tuningoláskor (feszültségemelés + nagyobb FSB) bőven 100 Watt fölé nőhet. Az alaplapi lapkakészlet további 10 Wattal, a videokártya pedig 50 Watt körüli hőmennyiséggel járul ehhez hozzá. Így tehát minimá-





lisan 160 Wattnak megfelelő hőmennyiséget kell a radiátornak „eltüntetnie”. A jövő tuning szempontjából kicsit rózsásabban fest, mivel az AMD Opteron processzorai bár nagyobb teljesítményűek mégis ugyanannyi, vagy inkább kevesebb hőt termelnek, mint elődeik, ezzel ellentétben a Prescott processzorok első példányait 100 Watt körüli hőtermelés jellemzi.

THERMALTAKE AQUARIUS II

Magyarországon kereskedelmi forgalomban csak néhány komplett vízhűtés kapható, ezek közül az egyik legprofibb kialakítású a Thermaltake Aquarius II nevű hűtése. A hűtéseiről és számítógépházairól világszerte ismert cég ezzel a megoldással egy komplett, könnyen szerelhető és elegáns kialakítású megoldást adott a felhasználóknak, ezzel is némileg szétoszlatva a vízhűtés bonyolultságáról alkotott képet. A hűtés egy vízpumpából, egy réz alapú processzorhűtő blokkból, csövekből, egy ventilátorral felszerelt réz radiátorból és egy opcionálisan rendelhető tartályból áll, az összeszerelése a feltöltéssel együtt 10-15 percet vesz igénybe. A Thermaltake megoldása egy kezdő, a vízhűtéssel most ismerkedő felhasználónak tökéletes lehet, de jó, ha tisztában vagyunk a kommersz megoldás, nem egy hátrányával. Az első, hogy csak a processzort tudjuk hűteni vele, tehát le kell mondanunk az igazi tuningról, hiszen sem az alaplapi lapkakészletet, sem a videokártyánkat nem tudjuk hűteni (nem lehetetlen házilag kissé átalakítani a hűtést, és így már a lapkakészletet is hűthetjük, de semmi mást). A második, hogy a radiátort a leírás szerint a házon belülre helyezzük, ami azzal a szomorú ténnyel jár, hogy a hőt még a házból ki kell hogy szellőztessük, ami plusz költséggel (házventilátorok) és nem utolsó sorban, zajjal jár. A harmadik, hogy bár elvileg egy 3 GHz feletti processzorral is meg kellene birkóznia, bizony már egy 2,5 GHz körüli CPU-nál is a hőmérséklet eléri az 50 fokot, így ez kissé kiábrándítja az embert. A Thermaltake az Aquarius II hűtőrendszert elsősorban az erre a célra speciálisan kialakított Xaser II számítógép házába ajánlja, de természetesen minden gond nélkül alkalmazható egyéb házakban is. Az Aquarius II hivatalos forgalmazója a Wentiltech Kft (www.wentiltech.hu)

HARDWAREOC VÍZHŰTÉS

A második komplett vízhűtést egy online portál, a hardver és szoftver hírekkel foglalkozó HardwareOC (www.hardwareoc.hu) kínálja, mely már jóval összetettebb megoldás. A rendelhető csomag tartalma igen bőséges, egy többféle méretben rendelhető radiátort, csöveket, egyéb szerelvényeket, 3 db finom megmunkálású tiszta réz hűtőblokkot (CPU, lapkakészlet, VGA) és egy 700 l/ó-ás Hydro vízpumpát tartalmaz, melyet világszerte használnak és árusítanak vízhűtéssel foglalkozó cégek (pl. a Swiftech). Mivel minden alaplap más és más, így rendeléskor a készítők számos kérdést tesznek fel, amelynek eredményeképpen a rendszerünkhöz méretezett és pontosan illeszkedő egységeket kapunk. A készlet megrendelése után mi magunk is nekiláthatunk a rendszer összeszerelésének, de aki nem bízik magában, nyugodtan kérheti a szakember segítségét is (csak Budapesten), mely teljesen ingyenes. Hozzáértőbb kezeknek az összeszerelés, a csövek méretre vágása kb. egy órát vesz igénybe, az egyetlen fejtörést talán csak a nagyméretű radiátor okozhatja, melyet a hozzáadott talpak segítségével a ház mellé állíthatunk, vagy egy U alakú idomot használva a ház oldalához rögzíthetünk. Az előbbi megoldás hátránya, hogy a ház nem lesz hordozható, az utóbbié pedig, hogy a ház oldalát csak az idom, illetve a radiátor eltávolítása után tudjuk kinyitni. A rendszer része lesz még a ház előlapjainak egyikébe beszerelhető kapcsoló, melynek a vízhűtés áramellátása, illetve a rendszer indítása lesz a feladata. A rendszer egy komolyabb tuningot is könnyedén átvészel, a radiátorhoz ajánlott Zalman ventilátorok teljes csendben végzik a dolgukat, így hangot maximum a merevlemezünk vagy a tápegységünk bocsáthat ki. Negatívumként talán csak az Aquariushoz képest szerényebb kivitelt és kevesebb csillogást felvonultató külsőt mondhatnánk el, de a legfrissebb információk szerint hamarosan már kapható lesz egy áttervezett világító megoldás is, mely így talán már mindenki igényét kielégítheti.

DATACOOLER VÍZHŰTÉS

Az egyik leggyengébb, bár tetszetős vízhűtési megoldást a DataCooler vonultatja fel. A hűtés egyetlen előnye a rendkívül egyszerű használhatóság és szerelhetőség. A hűtést a ház 5,25“-os helyébe kell szerelnünk, de nem legfelülre, hanem sajnos legalább eggyel lejjebb. Fölé semmit sem rakhatunk, mivel a kis dobozban található vízhűtés szellőző ventilátora itt található és minimális térre szüksége van a légmozgatáshoz. Sajnos a vízhűtés egyetlen előnyét sem vonultatja fel, nem csendes és teljesítménye is épp hogy elegendő egy korszerű munkaállomáshoz. Ami viszont megnyerő, az a kis alapegység előlapi panelje, ami krómos csillogással, és vörösen világító ledekkel hívja fel magára figyelmünket.

COOLRIVER VÍZHŰTÉS

Ez a vízhűtés első látásra kicsit ijesztő, de ezt tudjuk be az igen igénytelen, csúnyácska csomagolá-

sának. A gyártóját minden próbálkozásom ellenére sem sikerült kideríteni, így elégedjünk meg az „Ázsiából származik” kijelentéssel. Bár a megoldás komplett (VGA, CPU, alaplapi északi híd), de van néhány gyenge pontja a rendszernek: az első, és legnagyobb, hogy a videokártyáért felelős blokk gyenge teljesítményű, sajnos nem sokat ér. A második inkább a szemünket bántja, ugyanis az elemek és a pumpa kidolgozása is elég elhanyagolt, sorjás és nem is túl szép. Összességében viszont elmondható, hogy hűtési teljesítménye jó, tuningolásra is kiválóan alkalmas, mind a CPU hűtő, mind a hőleadó radiátor jól méretezett, könnyen szerelhető. A termék szintén, a Wentiltech Kft segítségével kerül forgalomba.

Megoldások külföldön

Ha a hazánkban kapható termékek valamilyen oknál fogva nem elégítenék ki igényeinket, akkor kicsit messzebbre, pontosabban Németországba látogassunk el, méghozzá a tuningosok körében igen népszerű Innovatek céghez (www.innovatek.de). A cég honlapján a komplett vízhűtési rendszereken kívül, minden részegység külön is beszerezhető, így szabadabban választhatunk. Sajnos a beszerzés kellőképpen nehézkes, és még az ára is magas, de a német minőséget meg kell fizetni.

A következő világhírű gyártó az 1994-ben alakult amerikai Swiftech (www.swiftnets.com), melynek vízhűtési megoldásait a tengerentúlon és Ázsiában a legjobbnak tartják. Komplett rendszerek, részegységek, és egyedülálló megoldások (bordázatok) jellemzik, ára megfizethető, bár a postaköltség igen magas, mert Európában nincs forgalmazója.
A Swiftech nem csak vízhűtésben kiváló, de lég- illetve peltieres hűtései is világszínvonalúak.

Ha hűtőblokkokra van szükségünk, akkor mindenképpen nézzük meg Danger Den honlapját (www.dangerden.com), melyen a szemnek is nagyon tetszetős hűtőblokkokat kaphatunk reális áron. A blokkok mindegyike átlátszó plexivel van borítva, mindazonáltal, a tesztek szerint a legjobbak közé tartoznak a piacon.

Konklúzió

A vízhűtés nem varázslat, sem csoda, de némi hozzáértéssel, szerencsével és nem kevés pénzzel rendszerünket lényegesen gyorsabbá tehetjük, illetve teljes csendben dolgozhatunk. Magyarországon többen is próbálkoznak vízhűtéssel nem kevés sikerrel, lassan de biztosan jó néhány termék beérik, és a külföldi gyártókat talán el is felejthetjük. A vízhűtés az egyik legjobb alternatíva, hiszen egy jól megépített vízhűtés évekig elkísér minket és számítógépünket, ezért nem érdemes várni a léghűtéses csodákra. Mert a „csoda” a vízhűtés képében már megérkezett.

Roadside

INTERFACE SZABVÁNYOK - KAPCSOLATTARTÓ KÖRSÉTA

Mostani fórumunk témája, oly kézenfekvő, hogy gyakran át is siklunk rajta, ám érdemes és érdekes egy kicsit komolyabban beletekinteni, mert hatékonyabban tudjuk kiaknázni az egyes platformok, szabványok nyújtotta lehetőségeket. De, hogy ne beszéljek itt rébuszokban, vizsgálataink tárgyát, a számítógép többfunkciós kapui, az úgynevezett interfacek fogják képezni ebben a rövid összeállításban. Elsőként a főbb és nem utolsó sorban, jól elkülöníthető irányvonalakat fogjuk követni, illetve, megpróbálunk, némileg időrendbe sorakoztatni őket.

Az időskála vonalán haladva, a „régmúltból" kiindulva, remélhetőleg el fogunk jutni a jelenkor aktuális vívmányihoz is.

A számítógép kommunikációjának a külvilág felé, első ízben, a soros port (RS-232) illetve, az ehhez társuló AT billentyűzet csatlakozó nyújtott segítséget. Eleinte a serial csatlakozó, 25 pólusú volt, majd idővel összement 9 tűs kivitelűre, ekkorra már megjelent a soros port alacsony sebességét kisegítő párhuzamos port is, melynek szintén 25 lába volt, de az adatokat párhuzamosan is képes volt továbbítani, így nem kis sebességtöbblettel rendelkezett az „egy utas" megoldással szemben. Az RS-232 jelenleg minden kiadott alaplapon megtalálható, sebessége általánosan 115 kbps, nagy valószínűséggel a dinoszauruszok sorsára fog jutni. Ennek legfőbb oka, hogy a port, rendszerkernel (legtöbb oprációs rendszer esetén) és cpu előnytelen összehangolása miatt, irreálisan nagy az erőforrás kihasználás a kapu használatakor, így gyakorlatilag a számítógép megbénulhat a soros tranzakció ideje alatt. Sajnos a párhuzamos kapu használatára is igazak lehetnek ezek a problémák. Igyekeztek ugyan kiegészítő szabványokkal elejét venni a nem kívánt jelenségnek, ezek például az EPP (Extended Printer Port – Kiterjesztett Nyomtató Kapu) és az ECP (Extended Communication Port) szabványok, melyek rugalmasabb megszakítás-vezérlést és nagyobb sávszélességet is biztosítottak. Így már elérkeztünk a 4 Mbps-hez.

Sem a sebesség növelése, sem az átmeneti modernizálások nem teszik elégségessé ezt a megoldást a jövő kommunikációs elvárásaihoz, így nem kerülheti el majd sorsát. Ugyan korábban, nagy szerepe volt mindkét imént ismertetett megoldásnak, manapság azonban aki teheti, ne válassza perifériáinak csatlakoztatására ezeket a kapukat, mert „sajnos" eljárt felettük az idő.

A következő csatlakoztatás, a jelenleg is egyértelmű célszerepet játszó PS/2-es port. Természetesen, ennek a megoldásnak is megvannak a maga trónkövetelői, de remekül teljesít a billentyűzet és az egér csatlakoztatásának megvalósítására.

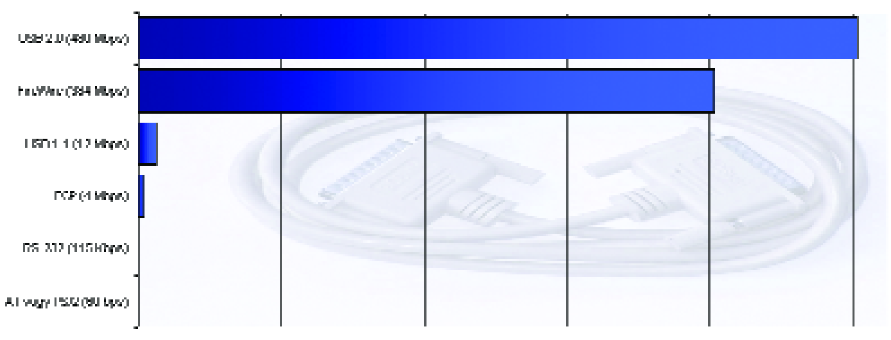
A soron következő kapu a villámgyors, nagy minőségi és kategóriai ugrást jelentő FireWire (IEEE-1394), amelynek sebessége 384 Mbps, ami csaknem 50 megabájt/mp-nek felel meg. A szabványt elsődlegesen a digitális képfeldolgozás (DV) valós idejű (nem stúdió minőségű) használatához dolgozták ki, ám a sebességben és a flexibilitásban rejlő előnyöket hamar felismerték a hardvergyártók. A kapura, külső merevlemezeket, cdírókat, egyéb háttértárakat, valamint nagy teljesítményű lapolvasókat és nyomtatókat is készítenek.

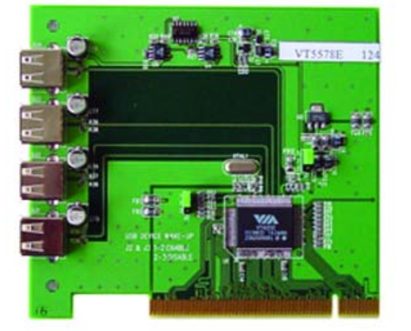
A megoldás képes speciális FW csomópontok segítségével hálózati kapcsolatok létesítésére is, igaz koránt sem az UTP-től megszokott távolságokban (100m), mert a kapcsolat nagyobb frekvencián sérülékenyebb volna. Mindenesetre, pár évvel ezelőtt ez a lehetőség bőségesen elegendő, és ugyanakkor költséges is volt a széles körű elterjedéshez, ezért kifejlesztették az Universal Serial Bus-t (USB).

Az USB nagyon okos elgondolást valósított meg. Nem csak a 12 Mbp-os sebessége volt elegendő, de egy csatornán 8 bitnek megfelelő (256) különálló eszközt is felsorakoztathatunk. Ez természetesen csak elméleti haszonnal kecsegtet ugyan, mert a fix sávszélességen kellene osztozniuk, de mindenképpen előnyös dolog. Még vonzóbb, hogy a Plug&Play (automatikus telepítés), és a Hot-Swat (üzem közben cserélhető) működési elveket integrálták, valamint az előbb említett címzés is automatikusan valósul meg, ezért kényelem tekintetében, egyedülálló csatoló felületi alternatívát jelent ez a megoldás. Felsorolni is nehéz volna, mi mindent lehet rácsatlakoztatni erre a kapura, melynek egyetlen gyengéje a sebessége. Ez utóbbi problémára jelentett megoldást 2.0-ás változat, mely egyelőre még nem elterjedt, de, mivel visszafelé teljesen kompatibilis, így többletként felhozott 480 Mbps-os (~60 Mb/mp) sebessége, minden eddigi csatlakozási felületnél gyorsabbnak, elődjétől örökölt tulajdonságai pedig rugalmasabbnak kiáltják ki. Ritka dolog az (különösen a technika világában), hogy minden előny egy megoldásban egyesülne, de úgy látszik, az USB 2.0 referenciát jelenthet e téren is.

Kovách Kornél

CSATLAKOZÓ CSALÁDFA





Átfogó CHIP tesztek, vásárlási tanácsokkal. Olvassa rendszeresen, fizessen kevesebbet!

**23% megtakarítás!

CHIP előfizetési ajánlatok

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

CHIP CD-vel 4 szám	3 624Ft
CHIP CD-vel fél évre (6 szám)	5 976Ft**
CHIP CD-vel egy évre (12 szám)	11 952Ft**

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

CHIP DVD-vel 4 szám	5 080Ft
CHIP DVD-vel fél évre (6 szám)	8 376Ft**
CHIP DVD-vel egy évre (12 szám)	16 752Ft**

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a
06 1 888 3421-es telefonszámot.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
**az árak 23% kedvezményt tartalmaznak!

továbbá
előfizethető a **www.chiponline.hu/terjesztes**
illetve a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Halihalló minden izzadságban, és a kéjek tengerében fürdőnek! Újra itt van a PC GURU, és ti megint megleltétek a habot a tortán (csak el ne rontsátok a gyomrotokat). Nekiültem a munkának, s körül vettem magam minden földi jóval: dunakavics, francia drazsé, pilótakex, ájsztí, és dübörög a jazz. Ez kell nekem, bár egy légkondi, néhány pálmaággal legyező lengén öltözött hölgyike még jól jönne, dehát mindent a maga idejében, most összpontosítsunk a témára (*khmmm, ha van légkondi, akkor minek lennének pálmafás lányok? Persze ha lengén öltözöttek, akkor rendben van… - Bear*)! Nagyon sok levelet kaptam e hónapban, valószínűleg azért, mert ez az egy időszak van, amikor nem tudom naponta megnézni a ládám, szóval mikor végre nethez jutottam, akkor aztán jó hosszan kellett olvasgatnom, és válaszolgatnom. Nem baj, tartsátok meg jó szokásotokat, árasszatok el (*Aztán majd jól nyakonöntenek pár vödörnyi vízzel és nézhetsz ki a fejedből, jól - Bear*)! Van itt vers, dráma, a szokásos hülyeségek, szóval most is érdemes szemezgetni, tartsatok velem!

GRILL ÁM A....

Hali Grill!

Megint én írok, mert kértél tőlem egy átverős levelet. Nos az az átverés, hogy nincs átverés, én nem ígértem semmi ilyet :) De azért véleményt mondok:

1.Még mindig nincsenek a honlapon letölthető cuccok, igaz jó sok kép van :)
2. A cikkírók egyszer megígérték, hogy aktivizálják kicsit magukat, és feljönnek fórumozni, de ezt azóta nem tették :(Tudom hogy nyár van meg kemény meló meg minden, de néha azért felugorhatnának, és ez rád is vonatkozik!
3.Majd ha lesz időd gyere fel icq-ra, mert tudom a számod >:)
4.A teljes játék kérésekre ne mindig csak azt mondogasd, hogy jó jó, nem én intézem, hanem pl. lehetne belőle szavazást csinálni, vagy valami :)

Minden más sirály!
Ha nem nagy kérés berakhatnál a levrovba:), ha nem, emilben válaszolj!

Előre kösz: Coolmat

ui:Halgass sok Alvint! :)
ui2:vigyázz a vérmókusokkal az alagsorban, ha nem adsz nekik kaját 3-4
napig felkajálják eegymást! :)

Örülök, hogy nincs átverés, mert abból már volt elég, bár olyan vihar előtti csend fílingem van. A véleményt már vártam, biztos voltam benne, hogy nem csak egy sima “Hogy vagy?” típusú levelet kapok tőled.

1. **Ezekkel a dolgokkal SirKhant kell nyaggatni (bocs, hogy a múlt havi számban rosszul volt írva a neved), bár szerintem nagyon szépen fejlődik kedvenc Guru-sárga oldalunk (*sajna a letöltésekre még várnotok kell egy ideig, egészen pontosan a következő szerver upgrade-ig – Bear*).**
2. **Hát igen, nyár van, és néha még mi is elmegyünk nyaralni, netalántán meg kell kapálni a hegyet, vagy csak fáradtak vagyunk. Legyetek türelemmel, szerintem jól elvagytok nélkülünk is.**
3. **Ez szeptember előtt nem nagyon várható, de azért majd próbálkozom.**
4. **A fórumon csinálhattok szavazást, azt látják a többiek is, és ez segítség nekünk is.**

Hát a vérmókusaim fognak, de osztódással szaporodnak, úgyhogy mindenki vigyázzon, bármikor világuralomra törhetek, s az indulót biztosan az Alvinnal iratom meg (*Úgy hallottam a vérmókusok baráti mérkőzésre hívták ki a tüsszentő bogarakat a hónapban, de elötte gyakoroltak egy kicsit a Fifa aktuális verziójával. Te is ott voltál Grillo? – Bear*)!

ÉREDEKES INFÓ

Kedves Grilló!

A Need for Speed: Hot Pursuit 2-ben lévő egyik együttes, mégpedig a Pulse Ultra, ami a "Build Your Cages" névű számot énekli, MAGYAR!!!! Ez egy Kecskeméti együttes!

Kós Dániel

u.i.:Kívánom neked, hogy a nyáron kapcsolódj ki, menj ki a Beach-re nyomulj egy Bitch-re és süttesd a nagy sörhasad (már ha van).
u.i.2: Mielőtt bárki engem is "verstolvajnak" titulálna, nem én "költöttem" a fenti szójátékot, hanem Rocker Zsóti.
u.i.3:Na betelt a floppy, szóval mostmár abba kell hagynom.
u.i.4:A fórumon kezdenek elszaporodni azok, akik a 'reklámod' hatására jöttek fel, és minden egyes problémájukra új témát nyitnak. Kérek mindenkit, hogy ha valami problémájuk van, akkor keressék meg a hozzá illő topikot, ha nincs, csak akkor csináljanak újat! Én és Hunter nagyon szépen köszönöm :)

Asta la vista!

Ezt nem tudtam, és örülök, hogy kis hazánkból kértek fel embereket egy világhírű játékhoz. Majdnem olyan nagy dolog, mint hogy a Terminator 3 effektusainak egy részét is magyar cég készíti (*és hihetetlenül jó munkát végzett a csapat, ezúttal is üdv Gaborcának és a fiúknak! – Bear*). Csak “őrült magyaroknak” hívják őket, mert olyat is meg tudnak csinálni, amit mások nem, vagy jobb minőségben (*Elmondanám láttam olyan jelenetet, amit a nagy amerikai machinátorok siralmasan oldottak meg, de jött a magyar felmentő sereg és helyrerakta a dolgokat. Egyszóval gratula nekik – Bear*). Legyünk rájuk büszkék!
A kikapcsolódás nem nagyon jön össze, de azért igyekszem. A fórumon tényleg figyeljetek az OFF-ra, meg a felesleges topikokra, mert szeptemberben majd nem bírok rendet tenni.

HONNAN A NEVEM?

Hello!

Nemtom' tart-e még a névkereső verseny, vagy mi, de asszem rájöttem: A MoHAA első epizód 2. pályáján egy bizonyos Grillo Jack nevű hapsit kell kiszabadítani, a sivatagnál. Eltaláltam?

Nem. Ő különben is Jack Grillo. A grillo olaszul tücsköt jelent, de a névválasztás nem játékból jött. Lehet még találgatni, egyszer valaki eltalálta, úgyhogy nem lehetetlen (*cirip-cirip-cirip… itt nekem valami gyanus… - Bear*).

RÖVID, VELŐS

Ha teljes gamét igértek, tartsátok be !!! Szójj a fiúknak, hogy legyen a jó gaméknak több hely !!!
Na tsá ! A GURU legyen veletek !!
Hűséges olvasótok : Bagzi

Igenis, kommandante, betartjuk, de néha nem rajtunk múlik, mert megesik, hogy minket is átvernek. Azért nem olyan gyakori az ilyen eset, ez van. A fiúk majd olvassák e sorokat (elvileg), és akkor majd megkapják az üzenetet (*ki mondta, hogy az újságírók olvasni is tudnak? – Bear*).

A TERRORIZMUS UTOLÉR

Kérem, hogy vegyetek nekem egy új számítógépet, különben felrobbantom az épületet!
Ahmed

Hát igen, megcsapott minket is a keletről érkezett divathullám, és öngyilkos merénylők döngetik kapuinkat, új gépet, ingyen előfizetést, és kiadatásomat követelve. Szőrnyű időket élünk, bezzeg mikor fiatal voltam... (*úgy beszél mintha már VHB lenne, pedig még épp, hogy kint van a tojásból. Apropó tudjátok mit jelent a VHB? – Bear*)

Nem robbantok, inkábbb nem veszek több PcGurut, ha nem kapok új gépet! Ahmed(Csaba)

Ez már a helyi, módosított terrorizmus, mely már-már az aszketizmusba csap át. Hasonló, mint az éhségsztájk, hidd el, előbb fogsz újból PC GURU-t olvasni, mint az általunk neked vett gépen játszani. Sajnos nem kapsz tőlünk PC-t, az amerikai filmekben is mindig a terroristák húzzák a rövidebbet! (*azért csökken a vérmókusok száma, mert a Grillo idomítja őket és ráuszítja a kifejlett példányokat azokra, akik nem PC GURU-t vesznek, illetve nem borotválják le minden pénteken a lábukról a szőrt… úgyhogy jó lesz vigyázni – Bear*)

A KINYILATKOZTATÁS

"Halleluja! Megnyilatkozott előttem vala az Úr és mondá vala a boldogság és a paradicsom kulcsa ott rejtőzik, mélyen egy PCGURU nevezetű lap hasábjai közt, egy LEVROV nevű Levélben ami Grillo levele néven híresült el a köztudatban." Szólá az Úr vala. Hát itt vagyok és a "sörbontás papírral" téveszmélyre szeretnék kielégítő választ manifesztálni ide. SÖRBONTÁS PAPÍRRAL: Fogd meg bal kezedbe (jobb kezesek jobba, esetleg lábbal), csavard rá a papyrust és úgy Isten igazából csípő csavarással hagyintsd az életet adó Földanyához! Innen fakultatív, hogy hogyan fogyasztod a folyékony

kenyeret. Üdvözlettel: Shunin! (Isten császár atom kiri baró a lap) Bele a LEVROVBA!!!

Mindig elpazaroljátok azt a jó kis nedűt. Na jó menjetek és játszódjatok vala, mert látám hogy ez jó, és megáldám. Aki szereti az ilyen vallásos filmeket, az nézze meg az című magyar produkciót, mikor én láttam, akkor jó vala (*és akkor még a szent szafaládét és a tömeghipnotikus bikacsököt még nem is említettük – Bear*).

A FELADVÁNY

Egy méhkaptártól 2 km távolságban wan egy akácos, ahonnét egy-egy méh fordulónként 30 köbmilliméter térfogatú nektárt szállít a kaptárba. A méz készítésekor a méhek a nektár tömegének 55% -át kitewő wíz egy részét a kaptárban elpárologtatják, a kész mézben a wíz tömege csak 19%. A wirágzás 12 napja alatt a méhcsalád 25 kg mézet készít. A párologtatás energiaigényét a hazahozott nektár egy részének elfogyasztásával fedezik a méhek. A nektár sűrűsége: 1,2 kg/dm3; a nektár 1 kg-ja 6000kj energiát szolgáltat; 1 kg wíz elpárologtatásához 2400 kj energiát használnak fel a méhek.

a) Mennyi wizet párologtattak el 12 nap alatt?
b) Mennyi munkát végeztek a párologtatás során?
c) Hány watt a méhcsalád csupán a párologtatásba fektetett átlagos teljesítménye?
d) A párologtatás energiaigényének fedezéséhez hány kg nektárt kell elfogyasztaniuk?
e) Hány kilométert tesznek meg a család gyűjtő tagjai összesen, amíg a szükséges nektármennyiséget a kaptárba gyűjtik?

Tehát?

Wekerke lükébb mint Géza. Kúnó éppoly gyagya mint Ubul. Zénó tök zokni Taksonyhoz képest. Taksony totál hülye. Ubul és Zénó együtt dilisebb, mint Kúnó. Viszont András egyedül is hót dinka.
Ki a leghülyébb a társaságban, ha a nagymama petéinek diszkriminánsa:

a) nagyobb mint nulla,
b) nulla,
c) nullánál kisebb, wagy imaginárius,
d) a nagymama halmazán kíwülre esik,
e) deriwáltjának integránsa a peték számának 9,09 százaléka?

Aki megválaszolja a kérdéseket, a levezetéseket is közölve, annak a barátnőjét elviszem vacsorázni (*persze a megfejtő delikvens nélkül, mi meg megyünk gyertyatartónak a bulira – Bear*). Remélem eléggé felkeltettem a figyelmeteket, úgyhogy várom a válaszokat, a levél küldőjének pedig üdvözlet.

TOP 100

Csőtészta Grillókám!
Dicséret mindenben!!!! A teljes játékok egyre jobbak vajon mi jöhet még a Caesar 3 után? Szerintem a Pc Guru TOP 100 való igaz, hiszen tényleg jól sorba vannak rakva a gémek...
Na csá, hí a vadon szava...

Engem is hívott az előbb, a tegnapi chili figyelmet kért. Na de hagyjuk ezt. A lista nekem is tetszett, sok régi ismerőssel találkoztam, nagyon jó kis nosztalgiázás átnézni a felsoroltakat. Ja, a Caesar 3 után valószínűleg a negyedik rész jöhet még, persze nem biztos (*Öööö, nem régi egy kicsit ez a levél? Grillo légyszíves máskor ne szóld el magad, hogy néhány szerencsés ezek szerint Ceasar 3-at kapott a lap mellé… na jó, vicceltem – Bear*).

SÁNDOR ÉS ÁRPÁD

Hi Grillo!

Az újság király, mint mindig, király vagy te is, mindenki. (Még Bear is!!!) Ezért (is) döntöttem úgy, hogy elküldök neked egy verset...
Gondolom kitalálod, melyik költemény ihletett meg. Azért odaírom a végére, hátha mégsem...
Ja, és kíváncsi lennék a véleményedre. (TEGYÉL BE A LEVROVBA!!!)

Személyek:
Sándor, Kocsord hercege
Árpád, ifjú gróf, aki a herceg rokona, és jómunkásember
Malvin, aki Sándor iskolatársa vót valamikó'
A tanáccs tagjai, akik a zengedélyt adják
Polgárjenő, egy rokon

Szakszervezeti tagok, polgárjenők, jómunkásemberek

Szín: Kocsord, a 300. felvonás 30000. színében Jókai út 27.

Prológus

Kocsord városa tárul itt elénk,
Hol két munkás ember építkezett.
Az építményük már majdnemhogy kész,
Nagy zsák cementek állnak amellett.
Sándor szájából néhány szó fakadt:
Jómunkásember, teccikérteni?
Ez alatt lesz majd a hidralika,
A szakszervezet hoz víztartályt is.
Nem volt itten még atomrobbanás,
Ha rajtuk múlik, nem is lesz soha,
Az ojjektum megvédi azt a pár -
Háromszáz embert, ki befér oda.
Munkás, kérlek, szótagokat ne nézz!
A rím megmaradt, ennyi az egész.

Written by Lord Baldur, Copyright satöbbi, satöbbi.
Inspired by Shaxpeare' s Rómeó és Júlia
Maybe to be continued...
Ehhez szólj hozzá!!

Lord Baldur

A folytatást várom, mert egy ilyen nagyreményű művet nem szabad elhanyagolni (*Mi van itt most? Kultúrpszichológiai irodalomtörténeti alkotókör? Vagy csak lusta volt a Grillo sokat valaszolni? No ennek utánajárok és elmesélem majd a tapasztalatokat – Bear*). Gondolom mindenki ismeri Szalacsi Sanyi bát, és Árpádot, a jómunkásembert, de kalandjaikról a kutatás is keveset ír, így ki vagyunk éhezve minden új adatra. Polgárjenőről már többet tudni, de nekem azért talány volt, hogy a riport elején még kerekesszéken érkező kiccsaládos ember simán lábon ment be az épületbe, ahol végig állva mutatta a kamera. Már a mozgássérültség is divat? Na mindegy, azért a kapudat hagyd nyitva, és küld a 301. izé 300001. felvonást.

SÁNDOR ÉS ÁRPÁD

Hi!

Egy kicsit késtem a levéllel de nem szabadulsz! :)
Egy érdekesség: anyám munkahelyét átnevezték és az elején megmondták az új nevet. Ez nem is volt különös de mikor megmondták a rövidítését........... A rövidítés ÁVH volt! Inkább nem írom, hogy mi az (az idősebbek tudják). Aztán mikor erre rájöttek megváltoztatták a nevet. Még szerencse! :)

Üdvözlöm Bear-t! Őt senki nem üdvözli mostanság! Grillo neked meg sok unatkozós napot kívánok! :)
És az unalmas szöveg helyett (jó az újság, király az újság) az ellenkezőét írom (nem jelenti azt, hogy ezt is gondolom)! Az újság katasztrófa! :)
Na nem szemtelenkedek tovább mer megsértek valakit.

És a UT2003-mal kapcsolatba annyit, hogy egyszer a szerveremre csatlakozott egy illető akinek a nick-je Nokedli volt vagy mi a fene. Érdekes! :)
Hogyan köszönjek el? Hmmm.... Meg van!
Sziasztok! :D

Tücsök (nem rovar predator!).

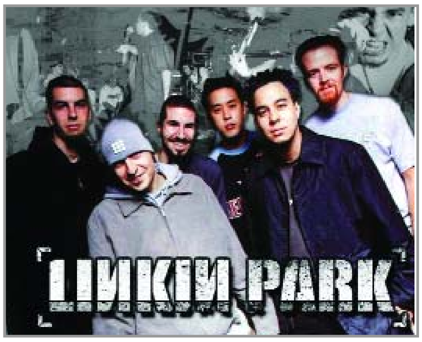
Hát megvolt az ehavi betevő is kedves bogaruntól. Remélem azért a többség tudja, mi is volt az ÁVH. Bear is biztosan örül neked, meg én is (*Örül, örül, örül… - Bear*). Remélem meglesz hamarosan az unatkozós nap. A Nokedliben nincs semmi érdekes, láttam én már sokkal cifrábbat is, de inkább nem írom le (*na tessék itt a kábítás, most kezdene érdekes lenni a levrov, erre abbahagyja. Jellemző. – Bear*).

Lassan zárom soraimat, mert elfogyott a sok édesség, úgyhogy leugrom a Kóma ABC-be (tényleg ez volt a neve), és jól bevásárolok, mert a külalakom a legfontosabb (*a lábszőr növesztő krémet ne feledd! – Bear*). Nektek minden jót, s bár véget ért a nyár, s az esték már hűvösek, de itt van egy vadi új évszak egy vadi új hónappal, ami megint sok újdonsággal kecsegtet, hisz ebben a negyedévben nem egy új, régvárt játék, és hardver jelenik meg, úgyhogy biztosított a szórakozás, meg hát ott az iskola is.

Üdvözlet a gólyáknak, és a nemgólyáknak, hisz sokszor őket is madárnak nézik. Minden jót, maradok hűséges levrovosotok:

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ



SZEPTEMBER 3.
Linkin Park koncert Prága, T-Mobil Aréna

SZEPTEMBER 4.
Placebo koncert a Petőfi Csarnokban
A banda 3 tagból áll, Brian Molko énekes-gitáros (US/UK), Steve Hewitt dobos (UK) és Stefan Olsdal basszusgitáros. Molko kicsit androgyn-jelenség, néha női ruhában lép fel, sminkel és körömlakkot is hord, néha fiús, de zenélni nagyon tudnak. Stílusuk eredeti, spontán és nagyon érdekes, egyedi hangzású, amit Brian hangja még jobbá tesz.

Boldog születésnapot!
(filmbemutató)

SZEPTEMBER 5.
Dolly Roll koncert a Margitszigeti Színpadon

Idén júniusban ünnepli megalakulásának huszadik évfordulóját a Dolly Roll együttes. Ennek apropóján dupla ünnepre kerül sor, hiszen az együttes énekesnője, Dolly 23 éve van a pályán. Ennek alkalmából nagyszabású koncerttel készülnek szeptember 5-én a Margitszigeti Színpadon, ahová mindenkit szeretnének meghívni, aki valaha is együtt dolgozott az együttessel.

SZEPTEMBER 6.
25 éves Hobo Blues Band jubileumi koncert a Margitszigeti Színpadon

SZEPTEMBER 11.
A minden6ó
(filmbemutató)

A Karib-Tenger kalózai - A fekete gyöngy átka
(filmbemutató)
Azúrkék ég, pálmafák, kristálytiszta tenger – a Karib-tengeren járunk, a XVIII. század elején. Jack Sparrow a térség egyik hírhedt kalózkapitánya, jó svádával és tisztes üzletmenettel. Aranyéletének azonban vége, amikor a gonosz Barbarossa ellopja hajóját, a Fekete Gyöngyöt, és Port Royalból elrabolja a kormányzó szépséges lányát, Elizabeth-et. Jack a leány gyermekkori pajtásával, Will Turnerrel a brit flotta leggyorsabb hajóján, az Interceptoron Barbarossa után ered, hogy kiszabadítsa Elizabeth-et, és visszaszerezze a Fekete Gyöngyöt. Nyomukban dagadó vitorlákkal ott hajózik Elizabeth jegyese, a jóképű, ambíciózus Norrington sorhajókapitány a brit haditengerészet másik büszkeségén, a Dauntlessen.

SZEPTEMBER 7-17.
12. Budapesti Nemzetközi Bor-és Pezsgőfesztivál

SZEPTEMBER 30.
Half-Life 2 megjelenés?

SZIGET FESZTIVÁL 2003 – HELL EGY HÉT EGYÜTTLÉT

Idén 11-ik alkalommal került megrendezésre Európa legnagyobb szabadtéri könnyűzenei rendezvénye. A Sziget Fesztivál az eddigiekhez hasonlóan most is fergetegesre sikeredett, s ha az első két nap rossz időjárása nem szólt volna közbe, minden bizonnyal a minden idők leglátogatottabb Szigetről beszélhetnénk. A rendezőknek és a látogatóknak azonban így sem lehet okuk a panaszra hiszen egy hét alatt több mint 353 ezren jöttek ki a Hajógyári szigetre, hogy a minden eddiginél változatosabb Sziget-program közül megtalálják a számukra legmegfelelőbbet.

Természetesen a PC GURU csapata (shoebaron, Sasa, Joshua, Stöki) idén sem hagyta ki az év legfelszabadultabb rendezvényét. Végigtomboltuk az őrületes Kispál és a Borz, Neo és Anima Sound System hangversenyt majd a hét záróakkordjaként hatalmasat buliztunk a Party Aréna Sátorban, és egyöntetűen nyugtáztuk, hogy idén is a Sziget volt a legnagyobb buli… találkozunk jövőre… együtt… ugyanitt!

MÉG EGY KIS PÁNIK

Rendező: Harold Ramis
Szereplők: Robert De Niro, Billy Crystal, Lisa Kudrow, Joe Viterelli
Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1) török (Sztereo)
Kép: 16:9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, bolgár, horvát, román, szerb, szlovén, török
Extrák: Audiokommentár Harold Ramis rendező és társíró közreműködésével (eredeti nyelven); Így készült a Még egy kis pánik; Filmelőzetes; DVD-ROM-os extrák

A filmet a Warner Home Video hozza forgalomba.

Paul Vitti, a rettegett maffiavezér egy nap igencsak meglepi őreit a börtönben: bárgyú mosollyal fel-alá mászkál, és időről-időre nótára gyújt. Ha Vitti musicalszámokat kezd el dalolni a cellájában, vajon ki máshoz fordulhatnak az illetékesek, mint a pszichiáteréhez? Sobel doktor hiába tiltakozik, gyorsan megszületik a döntés: Vitti beköltözik Sobel házába, hogy alapos kezelésnek vesse alá magát... Mi lesz ebből? Nos, csak semmi pánik!

Újra együtt a furcsa páros a nagysikerű Csak egy kis pánik második részében. Vitti (Robert De Niro) ezúttal készen áll, hogy új életet kezdjen, messze a maffia világától – legalábbis ezt állítja. Gyenge idegzetű pszichiátere, Ben Sobel (Billy Crystal) azonban nem biztos benne, hogy ez a született bűnöző valaha is jó útra térhet.

SZELLEMHAJÓ

Rendező: Steve Beck
Szereplők: Gabriel Byrne, Julianna Margulies, Ron Eldard, Desmond Harrington, Isaiah Washington
Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1) török (Sztereo)
Kép: 16:9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, bolgár, horvát, román, szerb, szlovén, török
Extrák: Kisfilm; Az Antonia Graza titkai; Így készültek a trükkök; Horror – a véres valóság; A Szellemhajó tervezése; Videoklip: Not Falling; Filmelőzetes

A filmet a Warner Home Video hozza forgalomba.

Fogd és vidd – ez a tenger törvénye. Bármilyen, a nemzetközi vizeken hánykódó gazdátlan hajó, minden kincsével együtt, a szerencsés megtalálóé lehet. Az Arctic Warrior legénysége az egyik legprofibb roncsmentő-csapat. Úgy érzik, megütötték a főnyereményt, amikor egy negyven éve eltűnt luxus-óceánjáróra bukkannak. De az öröm nem tart sokáig, mert ami a hajó gyomrában vár rájuk az a legrémesebb rémálmukat is felülmúlja...

Joel Silver, Robert Zemeckis és Gilbert Adler producerek és Steve Beck, a 13 kísértet rendezője kiváló színészeket szerződtetett vérfagyasztó tengeri horrorjához. Köszöntünk a végtelen borzongás világában, a Szellemhajó fedélzetén!

DVD AWARDS JELÖLTEK

Los Angelesben augusztus 20 -án immáron hatodik alkalommal kerül megrendezésre a DVD Awards gála, melyen a szakma az Oscar díjhoz hasonlóan számtalan kategóriában megválasztja az év legjobb korongjait. A jelöltek listája a teljesség igénye nélkül következő:

LEGJOBB "SZIMPLA" KIADÁS:
Kapj el ha tudsz - Catch Me If You Can (DreamWorks)
Harry Potter és a titkok kamrája - Harry Potter and the Chamber of Secrets (Warner Bros.)
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (New Line)
Szörny Rt. - Monsters, Inc. (Disney)
Pánikszoba - Panic Room (Columbia TriStar)

LEGJOBB SPECIAL EDITION KIADÁS:
Sólyom végveszélyben - Black Hawk Down: Deluxe Edition (Columbia TriStar)
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)
Nemo kapitány és a víz alatti város - 20,000 Leagues Under the Sea: Special Edition (Disney)
West Side Story: Special Edition (MGM)
Roger nyúl a pácban - Who Framed Roger Rabbit? - Vista Series (Touchstone)

LEGJOBB KÉP:
Penge II - Blade II (New Line)
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)
Szörny Rt. - Monsters, Inc. (Disney)
Terminator 2: Az ítélet napja - Extreme DVD (Artisan)
XXX: Superbit (Columbia TriStar)

LEGJOBB HANG:
Akira: DTS Version (Pioneer)
Sólyom végveszélyben - Black Hawk Down (Columbia TriStar)
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)
Különvélemény - Minority Report (DreamWorks)
Star Trek: Nemesis (Paramount)

LEGJOBB FELÚJÍTÁS:
E.T. - The Extra Terrestrial - Collector's Edition (Universal)
Ének az esőben - Singin' in the Rain: Special Edition (Warner Bros.)
Sunset Blvd.: Special Collector's Edition (Paramount)
Nemo kapitány és a víz alatti város - 20,000 Leagues Under the Sea: Special Edition (Disney)
West Side Story: Special Edition (MGM)

MINDENGÓ
(BRUCE ALMIGHTY)

Színes, feliratos amerikai vígjáték, 101 perc, 2003
Főszereplők: Jim Carrey, Morgan Freeman, Jennifer Aniston, Steven Carrell, Catherine Bell
Forgatókönyv: Steve Koren, Mark O'Keefe, Steve Oedekerk
Fényképezte: Dean Semler
Zene: Leslie Bricusse, John Debney, Mick Jagger, Cyril Ornadel
Rendezte: Tom Shadyac

Nem hittem volna 1994-ben, az Ace Ventura láttán, hogy egyszer még egy Jim Carrey film végén nem a röhögéstől fogok könnyezni... Bár szórakoztatóak voltak a korai filmjei, Carrey nekem akkoriban „too much" volt, ráadásul látszott rajta, hogy többre is képes lenne, és féltem, hogy épp annyira ki fog égni, mint szegény Eddie Murphy. Szerencsére ezt ő is megérezte, valamikor '96 magasságában, a Kábelbarát mérsékelt sikerét látva. Váltani akart, és a következő évben a Hantaboy-ban már megmutathatta a komolyabb arcát is – aztán jött a'98-as Truman Show, és végre mindenki elismerte (egy Golden Globe-bal és az Oscar jelöléssel), hogy Carrey-ben tényleg több van.

Carrey régi barátja, Tom Shadyac (az Ace Ventura és a Hantaboy rendezője) új filmjének sztorija elég egyszerű: Bruce Nolan egy kisvárosi kábeltévé karrieréhes, nagyravágyó és elképesztően önző riportere, aki úgy érzi, tönkrement az élete, mert nem ő kapta meg a hírolvasói állást. Ekkor éri a csoda: egy hétre és hét órára beugorhat a szabadságra készülő Isten helyére. Hamarosan a fél világ romokban hever – és Bruce élete is, hiszen mindeközben nem vette észre, hogy életét ő maga tette tönkre, mert nem figyelt barátnőjére, Grace-re, az egyetlen lényre, aki őszintén szerette. Az igazi csodát tehát a földön, önmagában kell keresnie és megtalálnia, míg nem késő...

Akiknek esetleg a történet kicsit ismerős, azok – velem és a forgatókönyvírókkal együtt – biztosan szeretik az Idétlen időkig (Groundhog Day) című Bill Murray mozit (középszerű tévés, isteni csoda, találd meg a kulcsot: az embert magadban és a szerelmedet). Persze a nagy filmszerelmesek még mélyebbre nyúlnak, egészen a varázslatos 1946-os Frank Capra filmig: „It's a Wonderful Life" – Az élet csodaszép.

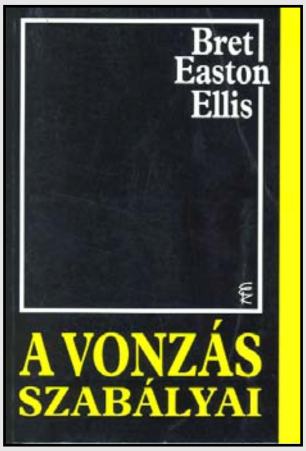
Semmi gond, ezek az apró „ötletlenyúlások" hozzátartoznak Hollywoodhoz, hiszen azért a Minden6ó más film. Amitől más, az persze elsősorban „az új" Carrey, aki itt is, mint az „Én, én és az Irén"-ben ezernyi arcát mutatja, minden apró jelenetből kihozza a maximumot, a végletekig mókás, ugyanakkor szánni való is. A film technikailag tökéletes mása a Hantaboy-nak, Carrey és Shadyac nagyon jól dolgoznak össze, a rendező pontosan ismeri színészét, megtalálja a jó beállításokat, és tudja, mikor kell Carrey-t magára hagynia, vagy pontosabban szabadon engednie, így pontosan annyi mókát kapunk, ami még nem túl sok, ám kiszolgálja a „gumiarc-rajongókat" is. Tökéletes választásnak bizonyult Morgan Freeman az Úr szerepében, aki – és ez most nem szójáték akar lenni: egyszerűen isteni, egyszerre méltósággal teli és emberi. A harmadik főszereplő a szép Jennifer Anniston, aki itt teljesen más, mint a „Jó barátokban" – de épp annyira szeretnivaló (csak sajnos nagyon „eldugják" a filmben, adjon már neki valaki egy jó főszerepet!). És még van egy figura, aki számomra a legmeglepőbb volt: Bruce ellenlábasa, Evan Baxter szerepében Steve Carell, akinek a film egyik legjobb jelenetében úgy kell pofákat vágnia, mint Carreynek „fénykorában" – mindezt olyan fejjel megáldva, mint Mr. Bean... Ő eddig TV-sorozatokban játszott, de könyörgöm, egy ilyen arcot, egy ilyen figurát eldugni? Carell részemről ennek a filmnek az igazi felfedezettje, a többiekről amúgy is tudtuk, hogy legalább ennyire jók. (És feltűnik Catherine Bell is a JAG-ből – mmmm!)

Az egyetlen gond a filmmel az, hogy tulajdonképpen egy tanmese. Félreértés ne essék, nem az a baj, ha egy mozinak mondanivalója van, csak ha ennyire direkt, ha a vége ennyire cukros-rózsaszínes, akkora happy enddel, mint ide Los Angeles. Ennek persze oka van, hiszen egyre nagyobb a nyomás Hollywoodon – akárcsak az elektronikus játékokat, az álomgyár filmjeit is egyre hevesebben támadják azzal, hogy erőszakra nevelnek, rossz beidegződéseket plántálnak a fiatalokba és a többi. Korábban ezt jó adag patriotizmussal próbálták a filmesek kompenzálni, ám már ez sem segít, így mostanság divat lett ez a fajta körítés – nem kell tehát csodálkozni, hogy Isten ilyent mond a végén: „Ha egy tizenéves nemet mond a kábítószerekre, és igent a tanulásra, az az igazi csoda.". (Egyébként azzal, hogy a Teremtő néger, a szintén egyre aktívabb polgárjogi mozgalmak is megkapják a maguk jussát.)
Mindezt el kell fogadnunk – ha nem tetszik, európai filmeket kell nézni, vagy „indie"-ket, azaz független filmeket, mint a Dogma, ahol Isten nő volt, néha leugrott utcai hokizni a grundra, és pont úgy nézett ki, mint Alanis Morissette...

No de akkor most jó film a Minden6ó, vagy nem? Nézhető – és ez már nagy szó mostanában, higgyétek el! Egy szerethető film, emlékezetes jelenetekkel, jó színészi játékkal, remek zenével, ügyes rendezéssel, jól fényképezve. És Jim Carryvel, aki lassan beérik, idővel, mint a jó, nemes bor. Egészségünkre!

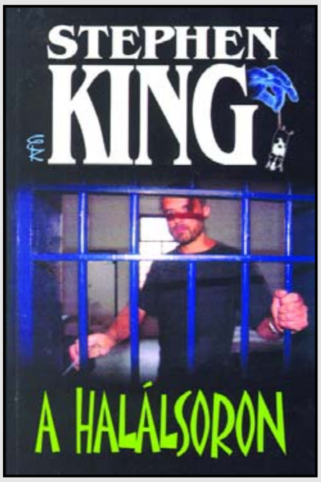
]{redenc

BRET EASTON ELLIS - A VONZÁS SZABÁLYAI



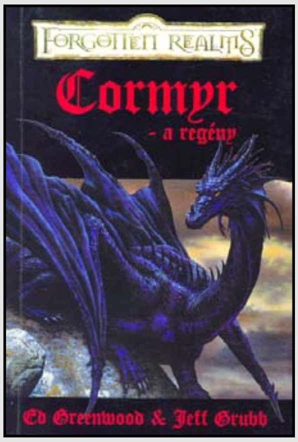
Aki már hallott az Amerikai Psycho c. könyvről, esetleg olvasta, vagy netalántán látta a filmváltozatot, abban már körvonalazódhat mire is számítson, ha kezébe veszi ezt a regényt. Ellis – a ma élő egyik legellentmondásosabb amerikai író - ezúttal sem gyerekmesét tár az olvasói elé. Most ugyan nem egy pszichopata wall streeti fickó mindennapjainak lehet tanúi, hanem egy egyetem és diákjainak élete körvonalazódik a lapokon, de ettől függetlenül hasonlóan „extrém" világ tárul fel előttünk. Akinek a fejében tehát egy ifjúsági regény, esetleg egy romantikus történet derengene fel, az jobb ha minél gyorsabban elveti ezeket a gondolatokat. A '80-as évek Amerikájából kaphatunk egy csipetnyi ízelítőt, három személy, Lauren, Paul és Sean szemszögéből. A három fiatal sorsa kezdetben semmilyen szálon nem kapcsolódik, de az idő múlásával egyre inkább összefonódnak, feltárva a céltalan életek minden egyes mozzanatát, melynek mozgatórugói az állandó bulik, a drog és a szex. A könyv talán kicsit nehezen követhető, se eleje se vége, talán még értelme sincs, de mégis érdekes olvasmány. Bepillantást enged egy számunkra teljesen ismeretlen világba, az amerikai álom színfalai mögé, ahol már nem számít az erkölcs, és nincsenek határok. Ráadásként ide kívánkozik, hogy ez a könyv is megérte a celluloid átdolgozást, s bár a film nem követi hűen a regény összes mozzanatát, de legalább olyan torz és nem mindennapi élményt nyújt, mint maguk a nyomtatott sorok.

STEPHEN KING - A HALÁLSORON



Furcsa véletlen, de ismét csak egy olyan könyv kerül a terítékre – és még csak nem is utoljára –, aminek már megélhettük a filmes adaptációját. Ezúttal azonban biztosan senkinek nem kell bemutatni sem az írót, sem a filmet, mely a nagysikerű regényből készült, és szintén elég komoly sikereket tudhat magáénak. Ha mégis akadna valaki aki nincs képben, akkor viszont elég annyit tudni, hogy Stephen King a ma élő egyik legsikeresebb bestseller író, aki főleg horror témájú műveivel hódította meg több ország olvasóközönségét. Talán éppen ezért tűnik furcsának, hogy maga a Halálsoron igazából nem tekinthető horrornak. Inkább egy bűnügyi történet, jó adag misztikummal fűszerezve. A történet ugyan egyáltalán nem új keletű, hiszen mintegy hat éve már napvilágot látott itthon is, de akkor, az eredetihez hasonlóan, hat folytatásos kis könyvecskében. A kiadó úgy tűnik, most látta elérkezettnek az időt, hogy egységes formában is az olvasók elé tárja a művet. Akinek annak idején nem volt szerencséje a könyvekhez, esetleg még a filmet sem látta, annak ez a regény erősen javallott, hiszen egy igazán eredeti, rejtélyes történet olvasójává válhat, míg az állandó rajongóknak a gyűjtemény további gyarapítása végett érdemes beruháznia erre a kiadásra. Az egyetlen említhető negatívum az a kicsit igénytelenre sikeredett borító, ami azért nem megszokott a „mester" műveinek magyar megjelenését illetően. Reméljük csak egyszeri botlásról van szó...

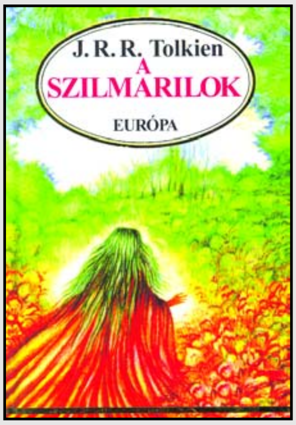
ED GREENWOOD ÉS JEFF GRUBB - CORMYR - A REGÉNY



Ha már sokadszorra játsszuk végig a Baldur's Gate összes epizódját úgy, hogy már semmi újdonságot nem találunk benne – amit igazából kétlek – akkor sem kell elkeseredni, hiszen a könyvesboltok polcain biztos találunk jónéhány olyan regényt, ami kedvenc világunk tájaira kalauzol minket. Igaz ugyan, hogy ebben az esetben nem alakítói, hanem csak szemlélői lehetünk az eseményeknek, de ne legyünk telhetetlenek. A mostani Forgotten Realms kötet ismét csak egy háromrészes sorozat bevezető darabja, méghozzá a világ alkotóinak: Ed Greenwoodnak és Jeff Grubb-nak a tollából. Az események középpontjában ezúttal Cormyr, az elfeledett világok legnagyobb birodalma, és a királyságban uralkodó Obarskyr-család áll. Az események egy rejtélyes – bár az olvasók számára unalomszámba menő – király elleni merénylettel indul, és a trónutódlással kapcsolatos hercehurcákkal folytatódik. Bár az alapszituáció nem túl eredeti, az írók mégis jól keverik a lapokat, és képesek lekötni az olvasót, megspékelve az egész alaptörténetet a birodalom és a királyi család felemelkedését elmesélő közjátékokkal. Így miközben igyekszünk eligazodni az udvari intrikák és cselszövések között, folyamatosan feltárulnak előttünk a múlt eseményei is. A szórakozás tehát igazából kettős, mintha két könyvet olvasnánk egyszerre.

A vég, pedig még messze van, hiszen vár ránk a két folytatás, de ez már a jövendő könyvajánlók zenéje...

J. R.R. TOLKIEN - A SZILMARILOK



Ahogy már kicsit fentebb is utaltam rá, még nem végeztünk a filmes kötődésű regényekkel. Idén tetőzik ugyanis az egész világon a Gyűrűk Ura láz, decemberben kis hazánkba is megérkezik a várva várt harmadik rész, azaz 'A király visszatér'. A várakozás perceit pedig csillapítani kell valahogy, és amíg nem érkezik meg a legújabb játékadaptáció, legjobb ha a gyökerekhez vonulunk vissza, méghozzá a könyvekhez. Gondolom a fanatikusok már sokadszor rágták át magukat a trilógián, de nekik sem kell elcsüggedniük. Tolkien ugyanis nem csak a gyűrű végzetes útját hagyta ránk, hanem annál sokkal ősibb meséket is. A Szilmarilok jóval a filmen is futó eseményeket megelőző korokba kalauzol minket, így ezúttal részesei lehetünk a világ teremtésének és az istenek életének, Feanor a tünde kovács által készített három szilmaril történetének, és az első nagy háborúnak, ami a tündék és Morgoth, a Sötét Úr között zajlott. A Szilmarilok nem könnyű olvasmány, de aki kicsit is szereti a Gyűrűk Urát, az biztosan örömét leli benne. A könyveket igazából nem is lehet különválasztani, hiszen magán trilógián belül is sokszor találunk utalást a most megjelenő eseményekre, melyek egyenes előzményei a gyűrűhordozó kalandjainak. Tovább növeli a kötet értékét, hogy az elődökhöz illeszkedő, egységes tipográfiával látták el, így jól passzol a háromdarabos gyűjteményhez, és már csak reménykedhetünk, hogy hamarosan a Babó is megjelenik, hasonlóan színvonalas külalakban.

JOHN OTTMAN - X-MEN 2 - ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

A mutáns szuperhősök kalandjainak második egész estés változata lassan ugyan kikopik a mozikból, de a film mellé komponált zene továbbra is ott pihen az erre szakosodott boltok polcain, így talán érdemes egy kicsit foglalkozni vele is. Akinek szerencséje volt a Pókember vagy a Fenegyerek debütálásához a mozikban, annak feltűnhetett, hogy az említett két – egyébként szintén Marvel – szuperhős filmjéhez kétfajta lemez tartozott. Egy instrumentális és egy válogatás korong. Olybá tűnik, hogy a második változat csak a magányos hősök privilégiuma, ugyanis az X-Men nem büszkélkedhet a különböző előadókból összeállított albummal. Ez persze nem baj, hiszen így sikerült elkerülni a „húzzuk le minél jobban a rajongókat" tipikus esetét. Visszakanyarodván magához a zenéhez, érdekes megjegyezni, hogy a legújabb képregényfilmek zenei betétei meg sem közelítik az elődök – Superman, Batman – színvonalát. Míg azokat első hallásra beugranak az embernek, az újabb melódiák már nem hatnak annyira fülbemászónak. Így van ez az X-ek esetében is. A fő motívum itt is ugyanolyan jól érzékelhető, mint bármely más film esetében, de a köré épülő többi zenei részlet már csöppet sem nevezhető egyedinek. Sőt, itt-ott, mintha kicsit a Jurassic Parkra emlékeztetne. A legnagyobb hiba azonban talán mégsem ez, hanem az, hogy ez tényleg „csak" egy filmzene. A mozin kívül ugyanis már nem nagyon képes hatni az emberre. A film közben tökéletesen működik, de otthon a fotelben, vagy a discmanből duruzsolva már nem köti le a hallgatót. Ha ez ember végighallgatja, nem valószínű, hogy képes visszaidézni a dallamokat, és az is kétséges, hogy gyakran a lejátszóba helyezi majd a korongot. Tiszta szívvel csak az elvakult rajongóknak ajánlható, akik igyekeznek minden, a filmmel kapcsolatos anyagot összegyűjteni.

SLAM JR - SORTED ('SZÉTCSÚSZVA' MIX)

E havi második lemezünk szintén egy filmhez kapcsolódik, de nem ez a fő szempont, amiért érdemes megemlékezni róla. Az album „mixere" ugyanis Slam Jr, aki köztudottan, hazánk fia, s igen nagy elismerés, hogy egy külföldi film zenéjének munkálataiban vehetett részt. Aki látta a zene alapjául szolgáló mozit, az tudja, hogy igazából felejthető, és kicsit butácska is, mivel meglehetősen idealista és jópofa módon mutatja be a drogok valójában halálos világát. De mivel most nem a film a lényeg, elég, ha csak a muzsikára koncentrálunk, ami bizony a filmben nagyon el lett találva. Mielőtt bárkit is csalódás érne, muszáj leszögezni, hogy ez a korong nem adja vissza azt a buli „filinget" ami a képernyőről áradt. Ez a lemez ugyanis nem az ott hallható partyszámok válogatás albuma, hanem egy igen letisztult, a filmben hallható számokból összeállított mix. Ez persze ne vegye el senkinek a kedvét, mert ez a cd ettől függetlenül tökéletes vétel bárkinek, aki kicsit is kedveli ezt a stílust. Igazi clubzene de nem a vad, pörgős formából, hanem a „lájtosabb" verzió, amit az ember szívesen hallgat levezetés vagy épp pihenés gyanánt. A tizenkét számból álló album tényleg „utazás" a szó legpozitívabb ám mégis átvitt értelmében. Kikapcsolja az embert, kicsit merengővé teszi, de valamilyen szinten azért fel is rázza az adódó kábultságból. Megfoghatatlan életérzés sugárzik belőle, hol lelassul, hol kicsit felpörög, de ettől függetlenül megtart egy olyan egyensúlyt, amitől a zenére figyelünk, pedig közben egészen máshol járunk. Olyan az egész mint a nagy partyk utáni pillanatok, mikor már kimerültek vagyunk, de még bennünk van az átbulizott éjszaka bizsergése, hangulata. Nehezen meghatározható albumról van szó, de a dj-k által „kreált" zenék kedvelőinek erősen ajánlott, a rajongóknak, pedig egyenesen kihagyhatatlan darab.

MAJKA PAPA - AZ ÓZDI HŐS

Ha páran felmorrannak ezen album láttán, azon nem csodálkozom, hiszen nekem is elég határozott véleményem van az úgynevezett „valóságsókról". Márpedig ezt az „úriembert" vizsgálgatva nehezen lehet elvonatkoztatni ezektől az emberbutító műsoroktól. Mi azért mégiscsak próbáljuk meg, és összpontosítsunk egyetlen dologra, mégpedig arra, amit a villából kinőtt csávó nyújtani képes nekünk. Akik nem tudják elviselni a Gangsta Zolee és Dopeman által képviselt zenei vonalat, azok jobb, ha most tovább lapoznak, hiszen őket úgysem tudnánk meggyőzni, és valószínűleg nem is akarja senki. Ízlések és pofonok. Bevallom én sem kedvelem ezt a műfajt, de ebben az esetben mégis volt valami, ami megfogott Majka Papa bemutatkozó albumában. Legelőször akkor lepődtem meg, mikor megállapítottam, hogy a 'Kiszavazó Show' bizony nekem is tetszik. Ezek után kíváncsi voltam, vajon az egész lemez ezt a színvonalat képviseli-e, vagy csupán egyszeri, véletlen dologról van szó. Az összkép bizony elég vegyes, vannak a lemezen igazán jó megmozdulások, de erősen érezhető Dopeman és famíliájának hatása, így igazán egyedi anyagról nem nagyon beszélhetünk. A kérdés, hogy vajon mégis mi tetszik annyira az embereknek? Sokat számít, hogy az egész igen lendületes, erősen hasonlít a nyugatról áramló raphullámra, és az sem elhanyagolható, hogy a trágár szövegek többnyire nem öncélúak, hanem „helyük van" a „magvas gondolatok" között. A lényeg, hogy az album több, mint amire az ember elsőre számít, de értékelni mégis csak azok tudják igazán, akik eddig is ezen stílus mellett tették le a garast. Majka Papa esete jól példázza miként kerülhet a kisember a csúcsra, s talán ezért is annyira népszerű. Idővel pedig majd elválik van-e elég tehetsége, hogy meg is tartsa gyorsan kiharcolt helyét.

FIFA 2004

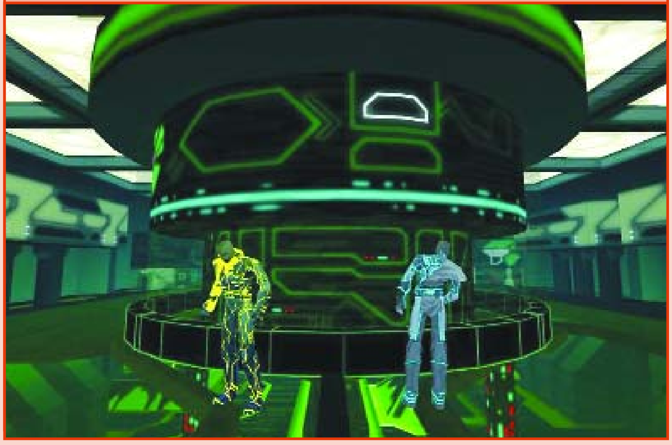
Ha fociprogram, akkor FIFA - már vagy öt éve minden aktuális FIFA Soccer-verzió beharangozását nyugodt szívvel kezdhetjük ezzel a mondattal, az EA Sports játékának ugyanis közel s távol nincs olyan konkurenciája, ami csak megközelítené a legendás FIFA-színvonalat. Hogy a 2004-es verzió a forradalmi Off the Ball kontrollnak köszönhetően valóban új fejezetet nyit-e a fociprogramok történetében, a következő számunkból kiderül...

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Fénykardot elő! A LucasArts nagy múltú jedis-fénykardos sorozata trilógiává bővülve várja az ifjú padawanok jelentkezését! Süvítő lézernyalábok, minden eddiginél látványosabb fénykard-párbajok, levadászni való sötét jedik tucatszám, csavaros történet - ennél több nem is kell a Csillagok háborúja rajongóinak! Az E3-on látott verzió ugyan minket nem győzött meg teljes mértékben, de a fejlesztők bőszen fogadkoznak: a harmadik rész még az igazán remek másodikat is felül fogja múlni. Úgy legyen...

TRON 2.0

A TRON bő két évtizede a mozikban igazi forradalmat jelentett: egy merész, konvenciókat áthágó, igazi művészi sci-fi kaland, ami egy számítógép belsejében, programok, adatok és kódsorok között játszódott. Természetesen óriásit bukott, a közönség még nem volt érett erre a gondolatvilágra. Húsz év múlva újra előkerült a téma és egy fantáziadús, kreatív first person shooter kerekedett belőle - és már csak egy hónapot kell várnunk, hogy kiderüljön, ugyanolyan zseniális-e, mint a film volt!



LIONHEART

Mi lett volna, ha Oroszlánszívű Richárdnak a hitetlenek mellett varázslókkal, sárkányokkal és démonokkal is szembe kellett volna nézni a Szentföldért vívott csatákban? Mi lett volna, ha valóban léteznek alkímisták, mágia, és a mítoszok szörnyei? Erre az izgalmas felvetésre épül a Baldur's Gate hagyományait folytató szerepjáték, amiben a történelem legnagyobb és legfurcsább keresztes háborúját kell megvívnunk... Minden RPG-rajongó álma, alternatív középkori környezetben.

A következő teljes játék:

PORT ROYALE

Jövő hónapban igazi ínyencfalattal szolgálunk teljes játékunk korongján! A Port Royale idén áprilisban jelent meg, még abszolút friss, és a XVII. századi karibi kalózvilágba invitálja a játékost. A Pirates! és a Tropico legszebb hagyományait folytató játékban kereskedhetünk, tengeri csatákat vívhatunk, és garantáltan nyaktörő kalandokban lesz részünk - mindezt látványos grafika, és meglepoen alacsony gépigény kíséretében! Fosztogassunk a királynő kalózaként, építsünk kalóz-paradicsomot, legyünk békés, de dúsgazdag kereskedő-fejedelem, vagy akár egy hatalmas flotta és egy prosperáló város kormányzója: a Port Royale tengernyi kihívást, és sokadszori végigjátszásra is megújuló játékélményt ígér.

Minimális gépigény: PII-450, 64MB RAM, 16MB-os videokártya

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2003. SZEPTEMBER 26-ÁN JELENIK MEG

MA MILYEN LEGYEN A MOBILOD?
textboy.hu
a nap csengőhangja!
Eminem - Without me
PG91674
CSENGŐHANGOK
ÚJ CSENGÉSEK
TOP 10
A LEGJOBB CSENGÉSEK EGY HELYEN
TOP
LOGÓK
ÚJ LOGÓK
LOGÓK ALCATEL MOBILRA
PG52409
PG52410
PG52411
PG52412
PG52413
PG52414
PG52415
PG52423
PG52424
PG52425
PG52426
PG52427
PG52428
PG52429
Vezetékes telefonról:
06-90-432-446
SMS-ben:
06-90-626-626
KÉPÜZIK
TOP KÉPÜZIK
TOP 5
TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEK
Többszólamú csengések
- SMS-ben küldünk egy Wap könyvjelzőt vagy címet.
- Ha Nokiád vagy, menüsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá! Ha nem Nokiás vagy, írd be a telefonod böngészőjébe és kapcsolódj oda!
- Töltsd le a csengést!
KÉPÜZIK
ÚJ KÉPÜZIK
TALÁLJ TÁRSAT SMS-BEN!
SMS-ben küldd a PGTARS szót a
06-90-631-666
gyors · hatékony · biztonságos
Az SMS díja csak 76 FT+áfa

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Sashegyi Zsolt (Sasa), Hanula Zsolt (Hancu)
HW szerkesztő: Kovách Kornél
CD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Gáspár Péter

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkesztőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7776 Ft (6 szám), **egész évre:** 15552 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3888 Ft (3 szám), **fél évre:** 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPESTI MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft***. biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

3 CD
15 játékelőzetes video
4 kipróbálható játékdemo
21 rovat cikkekkel

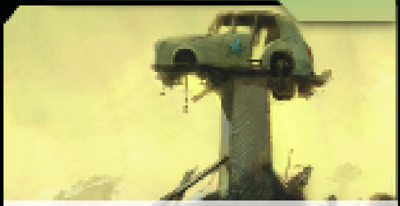
Star Wars: Knights of the old Republic

az elsı benyomÆsok

Republic the Revolution

exkluz v teszt

Fallout 3

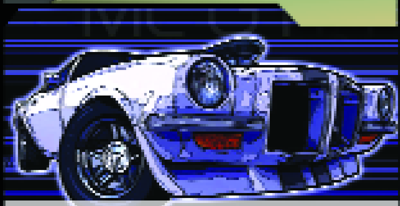


az elsı bemutat

Unreal Tournament 2004

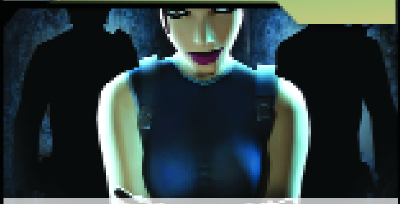
rØszletes elızetes

Street Legal Racing Redline



teszt + interjœ

Tomb Raider Angel of Darkness



teljes vØgigjÆtszÆs

TovÆbbi elızetesek: Empires: Dawn of the Modern World • Contract J.A.C.K.
QuakeCon 2003 beszÆmol
TovÆbbi ismertetık: Star Wars Galaxies • State of Emergency • Bloodmoon
Street Legal Racing Redline • Age of Wonders: Shadow Magic • Chaser
Runaway: a Road Adventure • Battle Engine Aquila
Hardver cikkek: Merevlemezteszt • MP3 lejÆtsz k tesztje • P2P rendszerek
V zhßtØs • Felsıkateg riÆs hangkÆrtyÆk bemutatÆsa

2 CD Tartalom

Exkluz v: Pirates of the Caribbean teljes magyaros tÆs Øs Call of Duty vide k
Dem k: Fire Department • Lionheart • Live for Speed • MotoGP 2 • Northland
Magyar feliratos animÆci k: Advent Rising • Age of Wonders: Shadow Magic •
Champions of Norrath • Conan • Conflict Desert Storm 2 • Dungeon Siege 2 •
Robin Hood: Defender of the Crown • S.T.A.L.K.E.R.

Teljes Játék:

Aquanox

Minden idık egyik legjobb tengeralattjÆr s akci jÆtØka, teljes hÆl zati Øs Internet tÆmogatÆssal, kimagasl 3D-s grafikÆval.